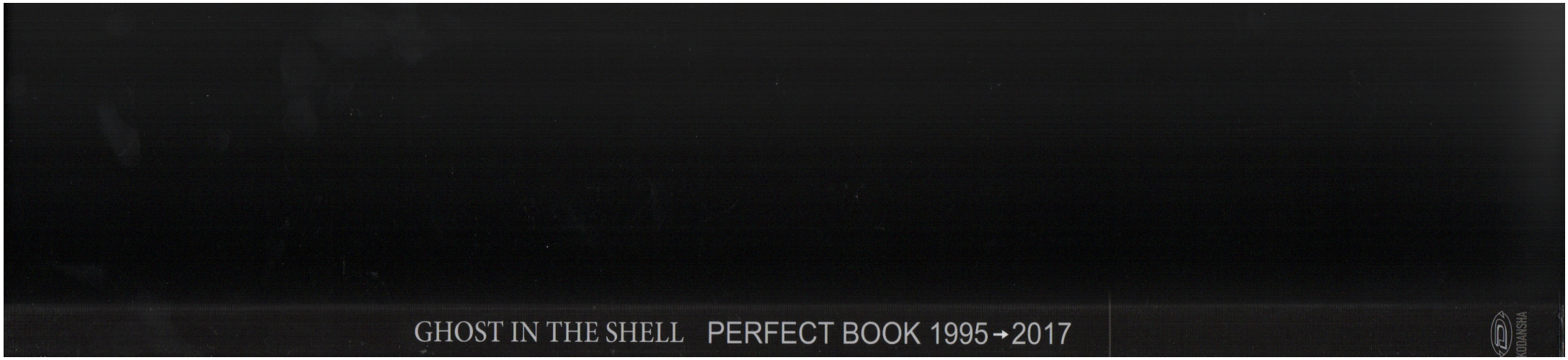
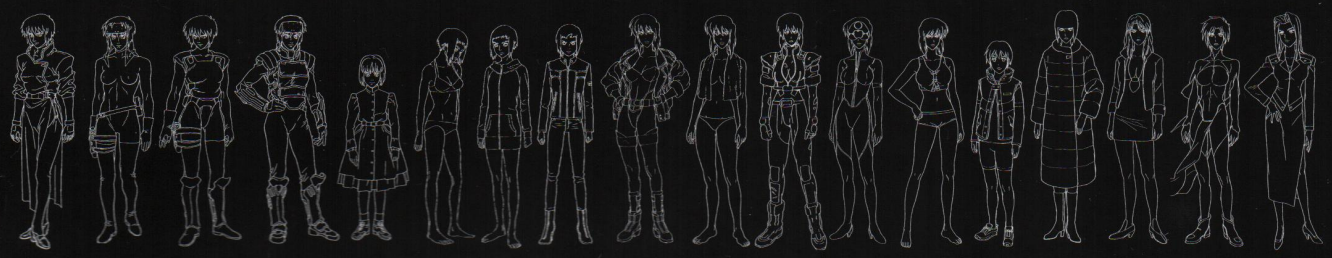
GHOST IN THE SHELL
PERFECT BOOK 1995→2017

KODANSHA


GHOST IN THE SHELL PERFECT BOOK 1995→2017
KODANSHA

GHOST IN THE SHELL
PERFECT BOOK 1995→2017



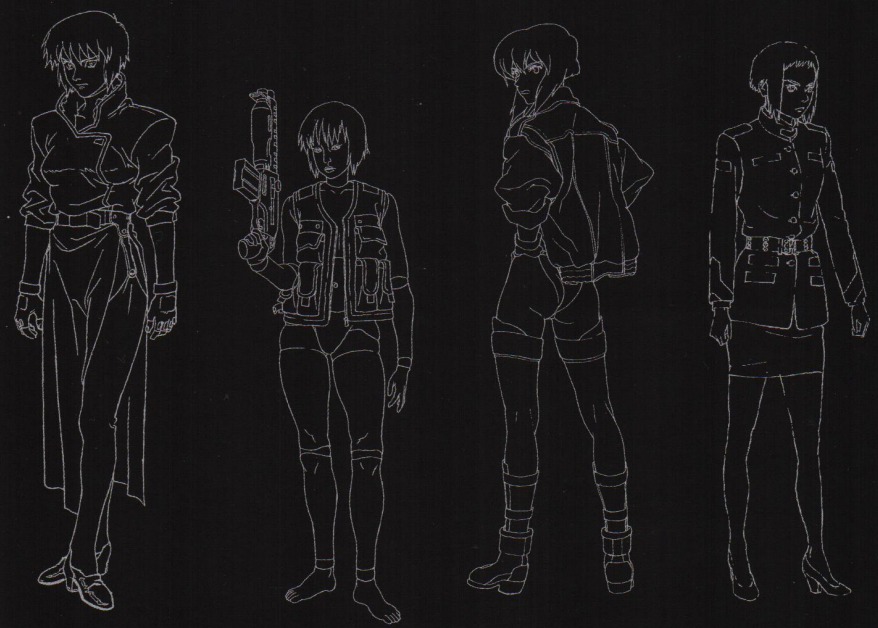
MOTOKO KUSANAGI are all gathered!

KODANSHA

GHOST IN THE SHELL
PERFECT BOOK
1995→2017

README

Just a whisper. I hear it in my ghost.



KODANSHA

GHOST IN THE SHELL
Versione hollywoodiana live action
Il mondo di『*Ghost in the Shell*』

Primavera 2017: esce la versione cinematografica hollywoodiana live action di *Ghost in the Shell*, con Scarlett Johansson nelle vesti della protagonista. Un'opera affascinante che merita un approfondimento.

Qualsiasi scena si estrapoli da quest'opera, è un tripudio di elementi che non possono che appartenere a Ghost in the Shell.

GHOST IN THE SHELL
ゴースト・イン・ザ・シェル

Regia: Rupert Sanders
Musiche: Clint Munsell, Kenji Kawai
Interpreti: Scarlett Johansson, Beat Takeshi, Michael Pitt, Pilou Asbæk, Chin Han, Juliette Binoche
Data di uscita: America del nord 31 marzo 2017, Giappone 7 aprile 2017
Distribuzione: Towa Pictures
Sito ufficiale: http//ghostshell.jp
Facebook: http//www.facebook.com/GhostInTheShellMovieOfficial

©MMXVI Paramount Picture and Storyteller Distribution Co. All rights Reserved.

L'ondata di marea dal cartone animato giapponese al live action hollywoodiano

Questa primavera segna i 22 anni dall'uscita al cinema di *GHOST IN THE SHELL* (1995), la versione cinematografica a cartoni animati diretta da Mamoru Oshii, e il mondo è in fermento per l'arrivo della trasposizione hollywoodiana live action dell'opera.
Il trailer, rilasciato nel novembre 2016 in occasione dell'evento organizzato a Tokyo per il lancio del film, in un solo mese ha superato 200 milioni di visualizzazioni. Basta questo per rendersi conto dell'impazienza con cui quest'opera era attesa.

Contrariamente a quanto accade per i film tratti dai fumetti supereroistici americani, di norma molto fedeli agli originali, finora i live action occidentali ispirati a manga e anime si erano sempre molto distaccati dai contesti d'origine, suscitando quindi qualche perplessità da parte sia dei giapponesi che dei fan in generale. Non è questo il caso. Quelli di Rupert Sanders sono, senza ombra di dubbio, il mondo e i personaggi di *Ghost in the Shell*.

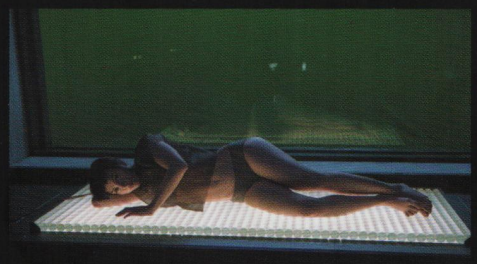
©2017 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

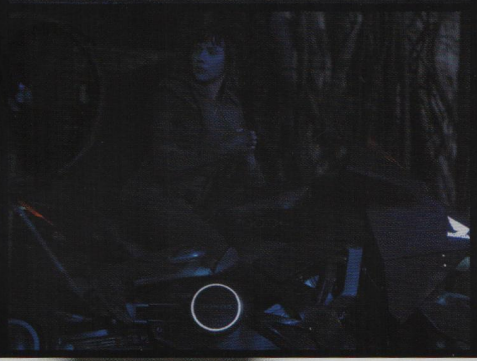
MIMETIZZAZIONE OTTICA

Le ambientazioni, l'abbigliamento del Maggiore e ogni singolo accessorio costituiscono scelte scenografiche peculiari, che in ogni dettaglio di ogni singola scena riproducono fedelmente, senza compromessi, l'universo di *Ghost in the Shell*.

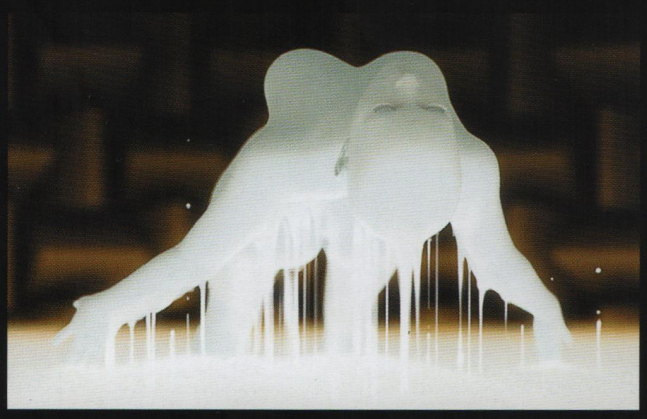
Il Maggiore si interroga sulla propria identità: «Io chi sono…?»

È evidente che il regista Rupert Sanders sia un fan di *Ghost in the Shell*. D'altronde ha combattuto molto a lungo per realizzare il sogno di una versione live action del film di Oshii, immaginandosela nel dettaglio, proprio come lo stesso Oshii, a suo tempo, aveva fantasticato sulla propria versione cinematografica animata del manga di Masamune Shirow.
Il regista di *Biancaneve e il Cacciatore* esprime tutta la sua dedizione in questa appassionata pellicola che ha la sua interprete principale in Scarlett Johansson, perfettamente calata nei panni del Maggiore.
Come nel fumetto e nel cartone animato, il Maggiore è un'investigatrice dal corpo integralmente artificiale – ad esclusione del cervello – che contemporaneamente alle indagini porta avanti un'altra ricerca, quella di se stessa. E, interrogandosi costantemente sulla propria identità e sulla sua ambigua natura di cyborg, mostra di rispettare profondamente l'omologa della versione di Oshii.



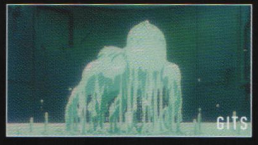


Il Maggiore dal corpo cibernetico si interroga sulla propria identità. Quando ha saputo che il suo personaggio sarebbe stato interpretato da Scarlett Johansson, Mamoru Oshii ha commentato: «Best!»



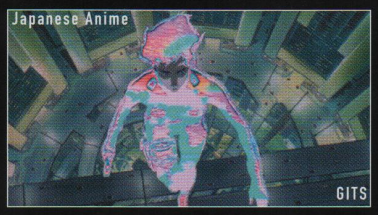
Il processo di fabbricazione del corpo cibernetico

Questo è il Concept Art della sequenza della costruzione del corpo artificiale, in apertura del film. Riproduce fedelmente la versione a cartoni animati di Oshii.



L'immersione dal grattacielo

È stata realizzata in live action anche la notissima scena che anticipa i titoli di testa nel cartone animato. Inoltre la mimetizzazione ottica è davvero realistica. Questo sì che è *Ghost in the Shell*!



La camera del Maggiore

La sua fisicità e la somiglianza con il personaggio del film di Oshii fanno di Scarlett Johansson un'interprete del tutto convincente, non solo nelle scene d'azione. Un corpo cibernetico perfetto!

殻機動隊 ガイノイド GINOIDE KUD

Una gran quantità di omaggi al cartone animato

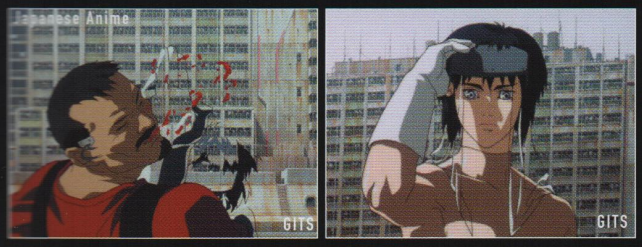
Quest'opera non si limita a rispettare il personaggio del Maggiore e Scarlett Johansson non è l'unico omaggio di Rupert Sanders al cartone animato giapponese di Mamoru Oshii: corpi artificiali, cervelli cibernetici, Ghost, mimetizzazione ottica, geishe robot… I fan della versione animata hanno grande familiarità con gli elementi e la terminologia che si ritrovano, tali e quali, nel live action *Ghost in the Shell*. Per quanto riguarda l'essenza della storia, Sanders ha usato come base predominante i film di Oshii, rielaborando però anche diversi spunti dalle serie TV *S.A.C.* di Kenji Kamiyama e *ARISE* di Kazuchika Kise.

Il gusto asiatico del mondo di Oshii, ispirato a Hong Kong, viene magistralmente riprodotto grazie a location accuratamente ricercate nella stessa Hong Kong e in Nuova Zelanda.

Le geishe robot, uno degli elementi chiave dal punto di vista coreografico, si rifanno a quelle che, nella prima puntata di S.A.C. di Kamiyama, assalgono i clienti di un ristorante, ma il particolare del volto che si dischiude ricorda le ginoidi di Innocence, il secondo lungometraggio di Oshii.

Interessanti anche l'abbigliamento e la moto del Maggiore, i modelli delle armi e molti altri particolari ed elementi non necessariamente visivi, come il commento musicale che sottolinea la sequenza della costruzione del corpo cibernetico all'inizio del film, opera di Kenji Kawai, che aveva curato il commento musicale alla stessa sequenza per il lungometraggio di Oshii. Musica che rimanda alla tradizione giapponese e che aggiunge al live action *Ghost in the Shell* un ulteriore strato strutturale.

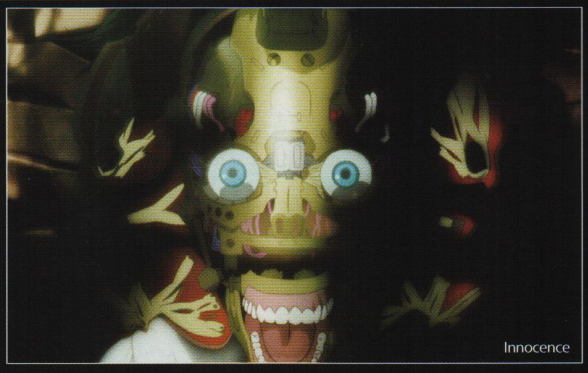
Il combattimento nella cisterna



Scena di grande impatto già nella versione animata di Oshii. Nel live action sono riprodotti anche la resistenza all'acqua della mimetizzazione ottica del Maggiore e il suo colpo a mano aperta.

Le geishe robot

Le geishe robot del live action riuniscono elementi di Innocence e di S.A.C. e indossano kimono decisamente coreografici.



La Sezione 9 di Pubblica Sicurezza e Kuze...

Naturalmente, anche nel live action, il Maggiore appartiene alla Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9. Gli altri membri della Sezione sono il forte e muscoloso Batou, interpretato da Pilou Asbæk; Togusa, dal corpo completamente di carne e ossa; il cecchino Saito, Ishikawa e Borma. Nella parte del coordinatore della Sezione 9, Aramaki, troviamo Beat Takeshi, e ad aggiungere un altro tocco di femminilità è stato inserito un personaggio originale, Ladriya.

La chiave di tutta l'opera è tuttavia custodita da Kuze, il cui scopo è arrestare lo sviluppo della tecnologia per quanto riguarda la conversione dei corpi in cibernetici, operata dall'azienda denominata Hanka.

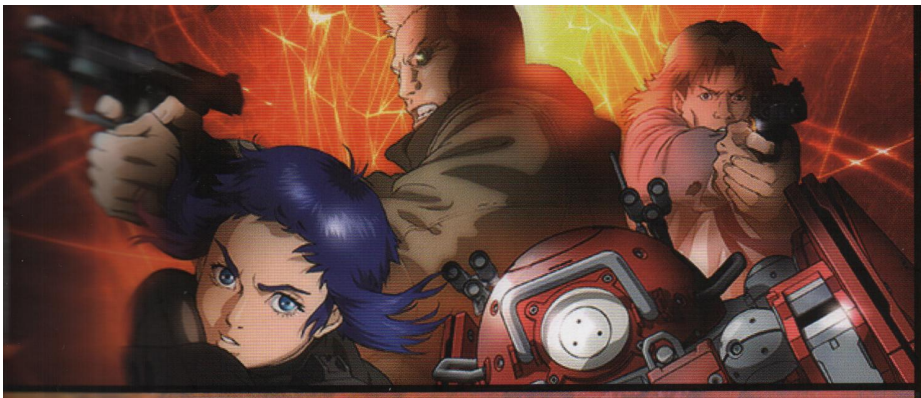
Il live action, dunque, non è una semplice copia delle versioni animate: è in tutto e per tutto la versione di Rupert Sanders, che mantiene la propria originalità pur richiamando le opere precedenti. Un altro, gradito capitolo della storia cinematografica di *Ghost in the Shell*.

Kuze

Il corpo artificiale di Kuze appare ispirato alle ceramiche giapponesi.
Si tratta di una rappresentazione inedita, che arricchisce il live action di un elemento non presente nelle versioni animate.

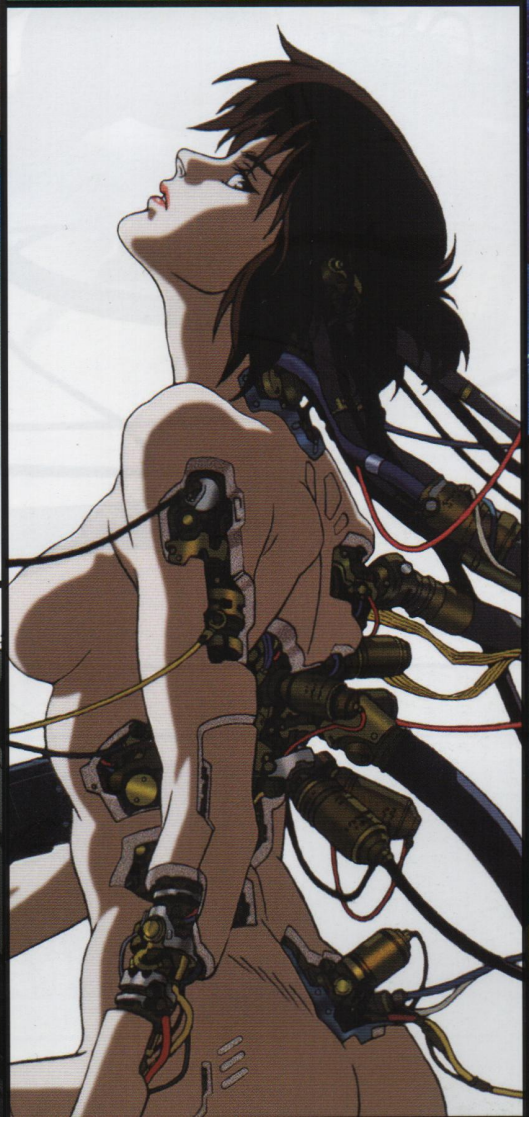
Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9

Questa scena riunisce i membri della Sezione 9. Batou ama i cani, esattamente come nella versione di Oshii, e ha un basset hound chiamato Gabriel come in *Innocence*.



GHOST IN THE SHELL

Superando epoche e confini, *GHOST IN THE SHELL* continua, ora come non mai, a infiammare gli animi di numerosissimi fan. Ripercorriamo i fatti essenziali e gli highlights delle storiche opere in animazione a partire dal film *Ghost in the Shell* del 1995 fino a *The Rising* del 2015.

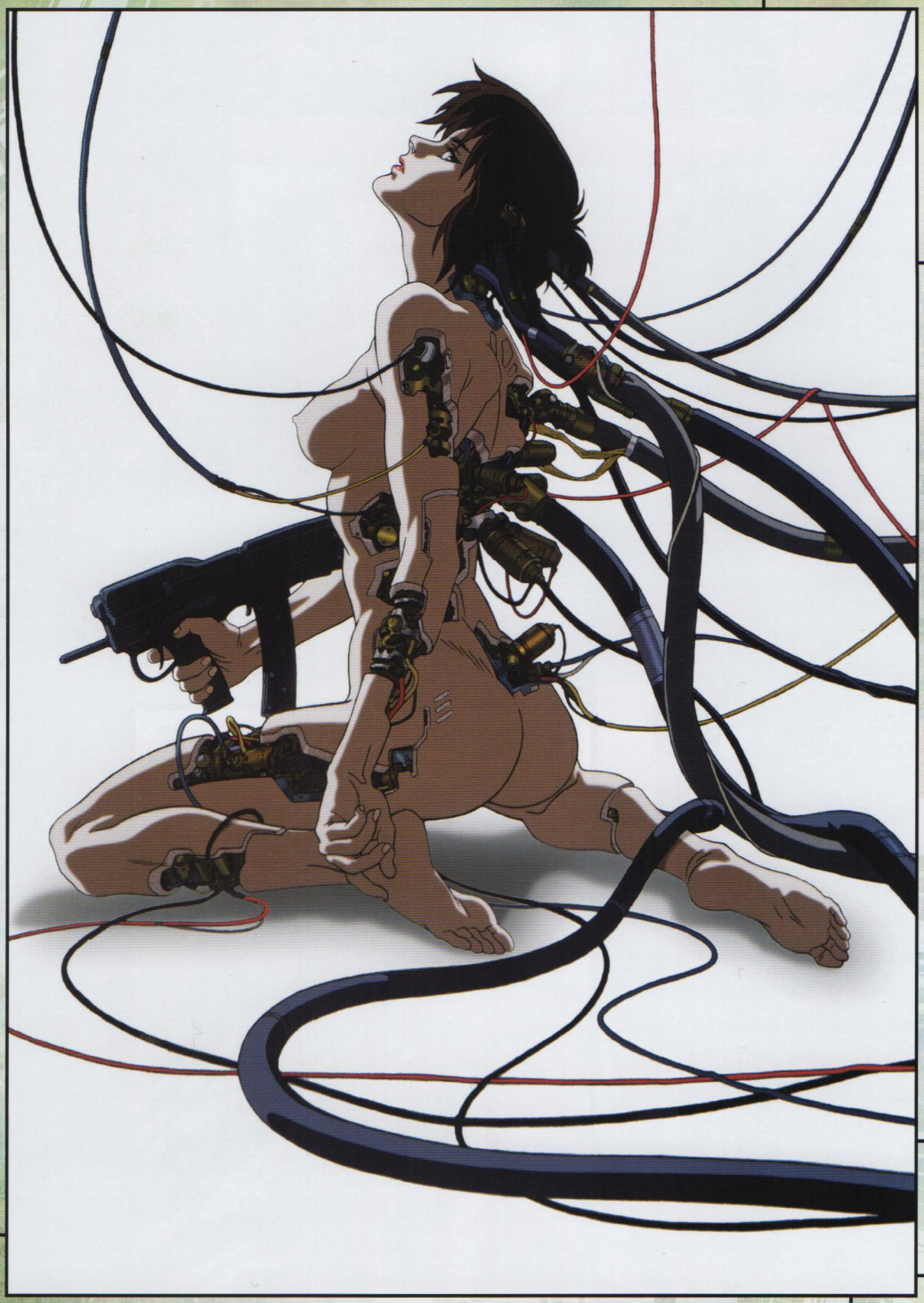


1995

FILM

『GHOST IN THE SHELL』

Tratto dal fumetto di:
Masamune Shirow
Regia e storyboard:
Mamoru Oshii
Sceneggiatura:
Kazunori Ito
Composizione scenica:
Mizuho Nishikubo
Character design:
Hiroyuki Okiura
Supervisione ai disegni:
Kazuchika Kise
Hiroyuki Okiura
Mechanic design:
Shoji Kawamori
Atsushi Takeuchi
Direzione artistica:
Hiroaki Ogura
Musiche:
Kenji Kawai
Realizzazione:
Production I.G
Produzione:
Kodansha
Bandai Visual
MANGA ENTERTAINMENT



CAST

Motoko Kusanagi:
Atsuko Tanaka
Batou:
Akio Otsuka
Togusa:
Koichi Yamadera
Ishikawa:
Yutaka Nakano
Aramaki:
Tamio Oki
Nakamura della Sezione 6:
Tessho Genda
Burattinaio:
Iemasa Kayumi

Il primo *Ghost in the Shell* è un capolavoro animato che merita davvero di essere ricordato. Tratto dal fumetto di Masamune Shirow e diretto da Mamoru Oshii, esce nel 1995 ed è ambientato nel 2029.
L'alta tecnologia fa di quest'opera, ermetrica e fantascientifica, un capolavoro dell'animazione giapponese riconosciuto in tutto il mondo.
Nel 2008, debitamente integrato con notevoli effetti in CG, il film viene infine riproposto nella nota edizione *GHOST IN THE SHELL 2.0.*

Highlights

La protagonista Motoko Kusanagi risale in superficie con i galleggianti. Come mai fa immersioni se il suo corpo cibernetico affonda?
Colpisce il personaggio di Batou nel momento in cui distoglie lo sguardo da Motoko che si cambia.

Durante lo scontro con il mezzo corazzato T08A2 Aracnida, Motoko tenta di forzare il portello.
La rappresentazione grafica del corpo cibernetico della protagonista che si lacera fa di questa scena una delle migliori in assoluto.

2004

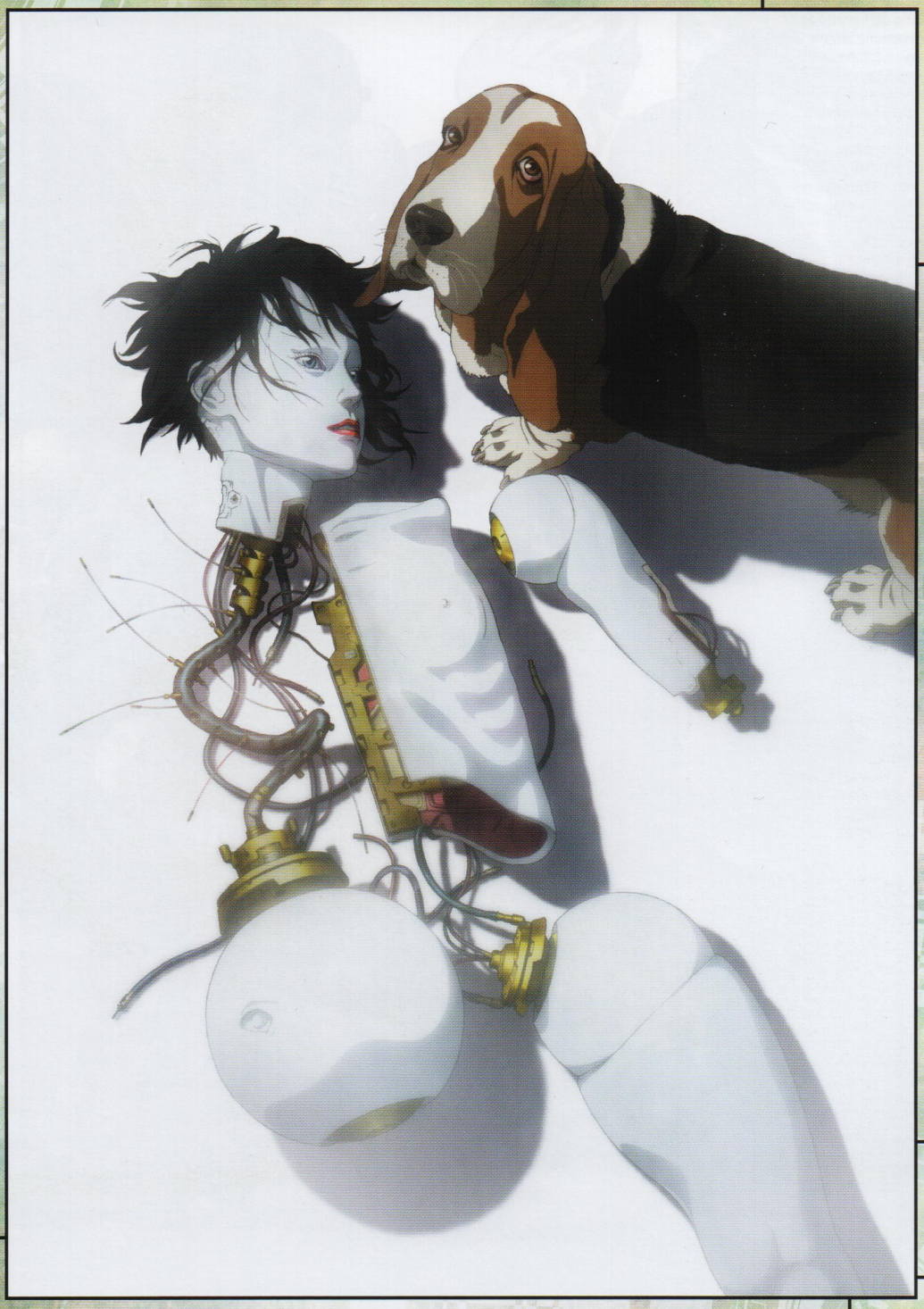
『Innocence』

FILM

Tratto dal fumetto di:
Masamune Shirow
Regia e sceneggiatura:
Mamoru Oshii
Composizione scenica:
Mizuho Nishikubo
Naoko Kusumi
Character design:
Hiroyuki Okiura
Supervisione ai disegni:
Kazuchika Kise
Hiroyuki Okiura
Mechanic design:
Atsushi Takeuchi
Direzione artistica:
Shuichi Hirata
Musiche:
Kenji Kawai
Realizzazione:
Production I.G
Collaborazione alla realizzazione:
Studio Ghibli
Produzione:
Innocence Committee

CAST

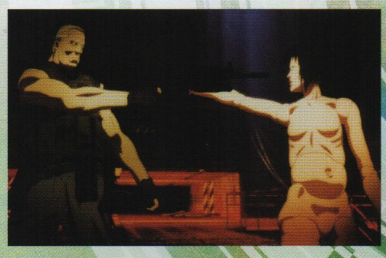
Batou:
Akio Otsuka
Togusa:
Koichi Yamadera
Motoko Kusanagi:
Atsuko Tanaka
Daisuke Aramaki:
Tamio Oki
Ishikawa:
Yutaka Nakano
Kim:
Naoto Takenaka
Haraway della scientifica:
Yoshiko Sakakibara



Trattasi del secondo lungometraggio cinematografico, nonché del sequel del precedente *GHOST IN THE SHELL*, ambientato nel 2032.
Motoko Kusanagi, che nel primo film si era fusa con il Burattinaio, compare solo alla fine del film.
Il regista Oshii realizza un'opera dalla delicata e precisa rappresentazione di personaggi e ambienti e dagli spettacolari effetti in CG, sottolineati da uno straordinario commento musicale.
Il caso di cui si narra è incentrato sulla perdita di controllo e sull'autodistruzione di alcune ginoidi, androidi con fattezze femminili destinate a essere usate come strumenti sessuali. In conclusione, ci si domanda quale sia l'intima essenza che rende umano un essere umano.

Highlights

Fatta irruzione nell'abitazione di Kim, di fronte a Batou compaiono una ragazzina e un cane. Davanti alla ragazzina sono allineate alcune carte. È lei che Batou chiama "angelo custode": Motoko Kusanagi.



Nella nave della Locus Solus, di punto in bianco una delle ginoidi si mette dalla parte di Batou, che esclama: «Ne è passato di tempo, Maggiore». Finalmente, dopo lunga attesa, ha ritrovato Motoko Kusanagi.

2002

TV

『Ghost in the Shell STAND ALONE COMPLEX』

Tratto dal fumetto di:
Masamune Shirow
Regia e composizione della serie:
Kenji Kamiyama
Character design:
Hajime Shimomura
Mechanic design:
Kenji Teraoka
Shinobu Tsuneki
Direzione artistica:
Yusuke Takeda
Musiche:
Yoko Kanno
Realizzazione:
Production I.G
Produzione:
Ghost in the Shell Committee

CAST

Motoko Kusanagi:
Atsuko Tanaka
Batou:
Akio Otsuka
Togusa:
Koichi Yamadera
Daisuke Aramaki:
Osamu Saka
Ishikawa:
Yutaka Nakano
Tachikoma e moglie di Togusa:
Sakiko Tamagawa

Comunemente abbreviata anche in *S.A.C*, la serie TV di *Ghost in the Shell* è composta da 26 puntate dirette da Kenji Kamiyama. La storia è ambientata nel 2030, in un mondo parallelo rispetto ai film di Oshii, e Motoko non sembra essersi fusa con il Burattinaio.
Nel 2005, dalle 26 puntate della serie viene tratto un film di montaggio di 2 ore e 40 minuti, incentrato sul caso dell'Uomo che Ride e intitolato *Ghost in the Shell STAND ALONE COMPLEX The Laughing Man*.

Highlights

La collera di Motoko esplode contro Yasuoka, che sta facendo il bello e il cattivo tempo con la sua Armed Suit. È grazie al fucile di Saito che, da una distanza ravvicinata, Motoko riesce a sistemare Yasuoka.

I Tachikoma intervengono per salvare Batou da un pericolo critico. Sembrano proprio lacrime, quelle che scorrono dall'occhio del Tachikoma che viene colpito a ripetizione mentre, munito di granata, corre con consapevolezza incontro alla morte.

2004

TV

『Ghost in the Shell S.A.C. 2nd GIG』

Tratto dal fumetto di:
Masamune Shirow
Regia e composizione della serie:
Kenji Kamiyama
Character design:
Takayuki Goto
Tetsuya Nishio
Original character design:
Hajime Shimomura
Mechanic design:
Kenji Teraoka
Shinobu Tsuneki
Direzione artistica:
Yusuke Takeda
Musiche:
Yoko Kanno
Realizzazione:
Production I.G
Produzione:
Ghost in the Shell Committee

CAST

Motoko Kusanagi:
Atsuko Tanaka
Batou:
Akio Otsuka
Togusa:
Koichi Yamadera
Daisuke Aramaki:
Osamu Saka
Ishikawa:
Yutaka Nakano
Tachikoma e moglie di Togusa:
Sakiko Tamagawa

S.A.C 2nd GIG è stato realizzato come sequel della serie precedente. La trama, costellata di problematiche politiche e filosofiche come il terrorismo, il problema dei profughi e le intricate relazioni internazionali, tratta temi sempre attuali. Nel 2006, dalle 26 puntate è stato realizzato un film di montaggio di 2 ore e 40 minuti incentrato sul caso degli Undici Individuali intitolato *Ghost in the Shell S.A.C. 2nd GIG Individual Eleven*.

Highlights

A causa di un'esplosione a mezz'aria, Motoko e Kuze rimangono imprigionati sotto le macerie. Dalle parole che i due *antagonisti* si scambiano in questa situazione disperata, risulta chiaro che abbiano trascinato la propria esistenza nella solitudine.

Il missile nucleare dell'Impero Americano ha agganciato Dejima.
Sapendo che altrimenti non saranno in grado di salvare Motoko e Batou, i Tachikoma decidono all'istante di autoimmolarsi, e non si può non esserne commossi.

2006

OVA

Ghost in the Shell STAND ALONE COMPLEX
Solid State Society

Tratto dal fumetto di:
Masamune Shirow
Regia:
Kenji Kamiyama
Sceneggiatura:
Masayuki Yoshihara
Shotaro Suga
Yoshiki Sakurai
Character design:
Takayuki Goto
Tetsuya Nishio
Mechanic design:
Kenji Teraoka
Shinobu Tsuneki
Direzione artistica:
Yusuke Takeda
Musiche:
Yoko Kanno
Realizzazione:
Production I.G
Produzione:
Ghost in the Shell Committee

CAST

Motoko Kusanagi:
Atsuko Tanaka
Batou:
Akio Otsuka
Togusa:
Koichi Yamadera
Daisuke Aramaki:
Osamu Saka
Ishikawa:
Yutaka Nakano
Tachikoma e moglie di Togusa:
Sakiko Tamagawa

Terzo capitolo della saga di *S.A.C.*, segue l'impostazione delle serie TV e illustra quanto accade due anni dopo che la protagonista Motoko Kusanagi ha lasciato la Sezione 9. I punti salienti sono la società che invecchia, lo scontro tra governo e burocrati e la misteriosa presenza del Marionettista. Nel 2011 quest'opera è stata resa tridimensionale ed è uscita al cinema con il titolo *Ghost in the Shell S.A.C. SOLID STATE SOCIETY 3D*.

Highlights

Togusa si sta avvicinando alla verità, quindi il Marionettista lo induce a costringere l'adorata figlia all'intervento per la cibernetizzazione del cervello. Piuttosto che perderla, però, Togusa decide di suicidarsi. «Addio...»

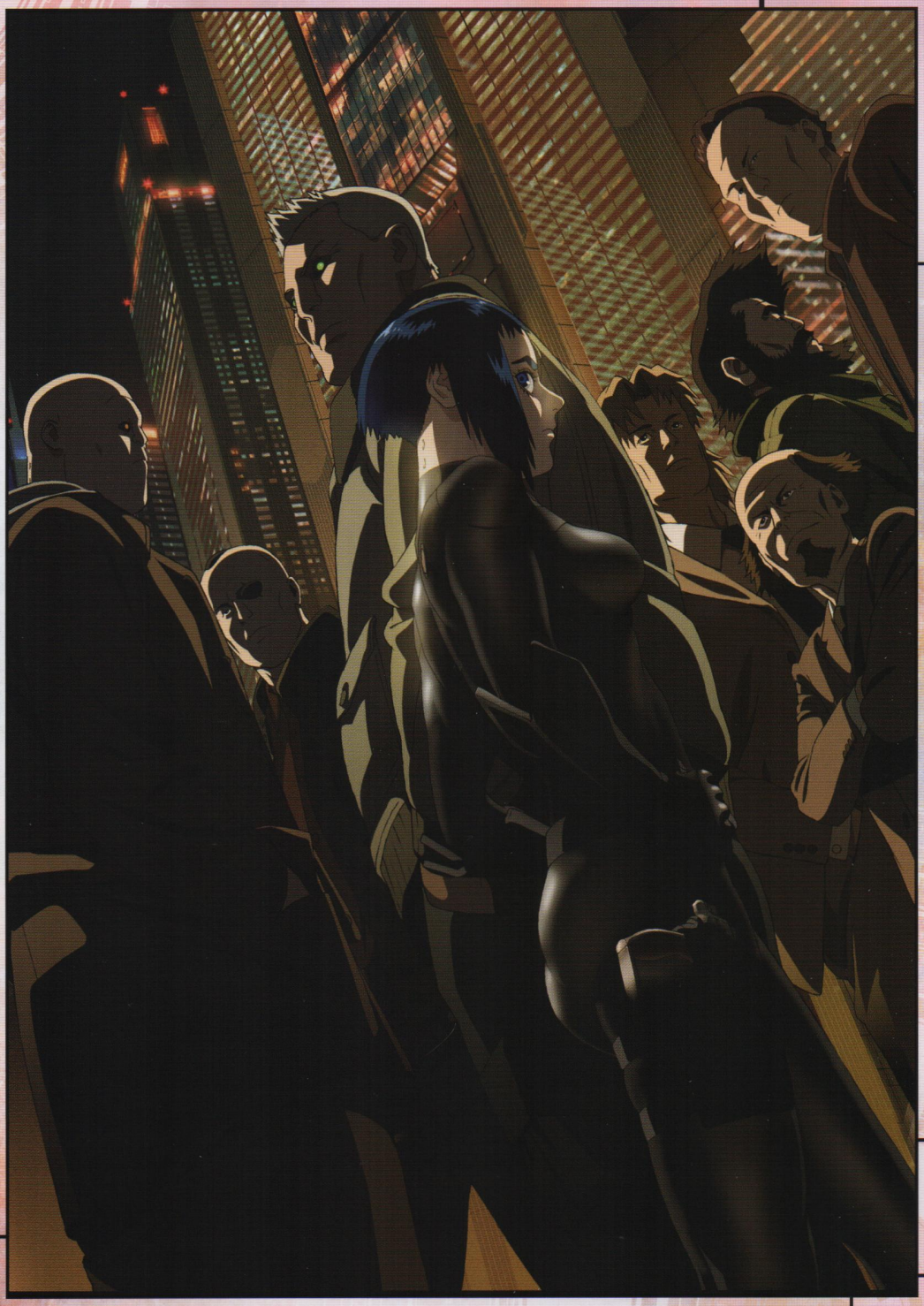
Tateaki Koshiki ha realizzato il Solid State System, che in questa storia consiste in una parte della verità. Durante la sua conversazione con Motoko, vengono rivelati stupefacenti dettagli inerenti l'identità del Marionettista.

2013

『Ghost in the Shell ARISE』

OVA

Tratto dal fumetto di:
Masamune Shirow
Supervisione alla regia e character design:
Kazuchika Kise
Regia:
Masahiko Murata
Atsushi Takeuchi
Kazuchika Kise
Susumu Kudo
Composizione della serie e sceneggiatura:
Tow Ubukata
Musiche:
Cornelius
Mechanic design:
Takayuki Yanase
3DCGI:
Orange
Regia alla 3DCG:
Eiji Inomoto
Arte dei fondali:
Bamboo
Direzione artistica:
Yusuke Takeda
Takamasa Masuki
Impostazione artistica:
Hiroshi Kato (Totonyan)
Prop e impostazione artistica:
Naoki Arakawa
Direzione delle riprese:
Koji Tanaka
Direzione del suono:
Miwa Iwase
Realizzazione:
Production I.G
Produzione:
Ghost in the Shell ARISE Committee



CAST

Motoko Kusanagi:
Maaya Sakamoto
Daisuke Aramaki:
Ikkyu Juku
Batou:
Kenichiro Matsuda
Togusa:
Tarasuke Shingaki
Ishikawa:
Shunsuke Sakuya
Tomoyuki Dan
Paz:
Yoji Ueda
Borma:
Kazuya Nakai
Logicoma:
Miyuki Sawashiro

Nuovo OVA con cast e staff rinnovati, Kazuchika Kise alla regia generale e Tow Ubukata alla sceneggiatura, che tratteggia il passato di una giovane Motoko dal design più fresco.
I 4 capitoli, divisi in due parti e rimontati a formare 8 puntate, più il doppio episodio *PYROPHORIC CULT*, compongono la serie TV *Ghost in the Shell ARISE ALTERNATIVE ARCHITECTURE*, trasmessa nel 2005.

Highlights

Motoko punta la pistola contro Hose, specialista in protesi e suo fidanzato.
Entrambi conoscono la vera identità l'uno dell'altra, e subito dopo, come se avesse realizzato una qualche verità, Hose stesso si punta contro l'arma e…

Emma e Vrinda Jr. intendono fuggire da tutto caricando un frammento dei loro Ghost nella rete. Desiderano infatti la morte nel mondo reale, avendo scelto di vivere in un nuovo mondo come un'unica entità.

2015

TV/OVA

『Ghost in the Shell ARISE PYROPHORIC CULT』

Tratto dal fumetto di:
Masamune Shirow
Supervisione alla regia e character design:
Kazuchika Kise
Composizione della serie:
Tow Ubukata
Sceneggiatura:
Junichi Fujisaki
Musiche:
Cornelius
Story-board e regia:
Masaki Tachibana
Mechanic design:
Takayuki Yanase
Kenji Teraoka
3DCGI:
Sublimation
Regia alla 3DCG:
Noriki Tsukamoto
Direzione artistica:
Takuya Koebisawa
Impostazione artistica:
Kazuhiro Arakawa
Prop:
Shinobu Tsuneki
Direzione delle riprese:
Yu Wakabayashi
Direzione del suono:
Miwa Iwase
Realizzazione:
Production I.G
Produzione:
Ghost in the Shell ARISE Committee

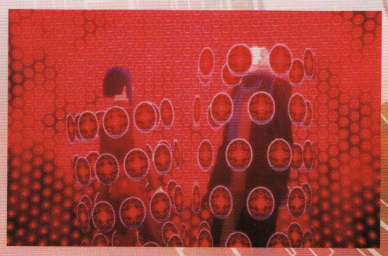
CAST

Motoko Kusanagi:
Maaya Sakamoto
Daisuke Aramaki:
Ikkyu Juku
Batou:
Kenichiro Matsuda
Togusa:
Tarasuke Shingaki
Ishikawa:
Shunsuke Sakuya
Saito:
Takaro Nakakuni
Paz:
Yoji Ueda
Borma:
Kazuya Nakai
Logicoma:
Miyuki Sawashiro

Episodio in due parti aggiunto alla versione televisiva *Ghost in the Shell ARISE ALTERNATIVE ARCHITECTURE* e prequel di *The Rising*.
Il nemico, Pyromania, è un fervido credente di Fire Starter, che può liberamente hackerare il Ghost altrui e operare il lavaggio del cervello. Anche per gli standard di *ARISE*, la storia è facile da comprendere e l'azione è spettacolare.

Highlights

A causa dell'intervento di Pyromania, l'elicottero perde il controllo e attacca Motoko e il suo gruppo. Logicoma lo affronta, e il combattimento tra il carro armato senziente e l'elicottero ricorda lo scontro Tachikoma contro Jigabachi di *S.A.C. 2nd GIG*.



Motoko si trova in difficoltà nello scontro diretto con Pyromania. La sua situazione appare disperata, ma non è altro che una grandiosa trappola ordita dalla stessa Motoko. Un rovesciamento della situazione davvero appagante.

2015

『Ghost in the Shell The Rising』

MOVIE

Tratto dal fumetto di:
Masamune Shirow
Supervisione alla regia e character design:
Kazuchika Kise
Sceneggiatura:
Tow Ubukata
Musiche:
Cornelius
Regia:
Kazuya Nomura
Supervisione generale ai disegni:
Toru Okubo
Mechanic design:
Takayuki Yanase
Atsushi Takeuchi
Regia alla 3DCG:
Eiji Inomoto
Direzione artistica:
Yusuke Takeda
Takamasa Masuki
Direzione delle riprese:
Koji Tanaka
Direzione del suono:
Miwa Iwase
Realizzazione:
Production I.G
Produzione:
Ghost in the Shell:
The New Movie Committee

CAST

Motoko Kusanagi:
Maaya Sakamoto
Daisuke Aramaki:
Ikkyu Juku
Batou:
Kenichiro Matsuda
Togusa:
Tarasuke Shingaki
Ishikawa:
Shunsuke Sakuya
Saito:
Takaro Nakakuni
Paz:
Yoji Ueda
Borma:
Kazuya Nakai
Logicoma:
Miyuki Sawashiro

Il film chiude la serie di ARISE. Anno 2029: il Primo Ministro giapponese rimane vittima di un attentato in cui muore anche Kurutsu, ex collega di Motoko. I *puntini* sparsi durante la storia si collegano in una linea continua. Dalla verità su Fire Starter alla costituzione della Sezione 9, tutto contribuisce alla crescita di Motoko, che alla fine otterrà un corpo cibernetico migliorato. *The Rising*, opera realizzata per il venticinquennale del fumetto di *Ghost in the Shell*, omaggia largamente le produzioni storiche.

Highlights

Dalla struttura che assiste i minori dai corpi convertiti in artificiali, le gemelle che diventano Tsumugi hanno supportato Motoko nella Organizzazione 501 delle Forze di Terra. L'attacco della Federazione dell'Estremo Oriente provocherà la loro eliminazione.

Nel momento della sua sepoltura in acqua, Chris sovrappone la sua mano a quella di Motoko. «Provo compassione per te. Sei sempre stata la più libera di tutti e resti in questo mondo» dice, spirando.

Sommario

019 **I Ghost in the Shell di Mamoru Oshii**

020 **Capitolo 1**
『GHOST IN THE SHELL』～Il capitolo del Burattinaio～
021 INTRODUCTION ～Introduzione～
022 STORY ～la storia～
024 CHARACTERS ～i personaggi～
028 CYBERNETIC BODY ～il corpo cibernetico～
030 GUNS ～armi da fuoco～
032 MECHANICS ～i mezzi meccanici～
034 LANDSCAPES ～i paesaggi～
036 THE LAST SHOT
038 『GITS』Domande e Risposte
040 Column: comparazione con『GHOST IN THE SHELL2.0』

042 **Capitolo 2**
G.I.T.S.『INNOCENCE』～Il capitolo del 2501～
043 INTRODUCTION ～introduzione～
044 STORY ～la storia～
046 CHARACTERS ～i personaggi～
050 MECHANICS ～i mezzi meccanici～
052 LANDSCAPES ～i paesaggi～
054 THE LAST SHOT
056 『INNOCENCE』Domande e Risposte
058 Column: il mondo del regista Mamoru Oshii / Ghost in the Shell

059 **I Ghost in the Shell di Kenji Kamiyama**

060 **Capitolo 3**
G.I.T.S.『STAND ALONE COMPLEX』
～Il capitolo dell'Uomo che ride～
061 INTRODUCTION ～introduzione～
062 CHARACTERS ～i personaggi～
066 TACHIKOMA ～i Tachikoma～
068 MECHANICS ～i mezzi meccanici～
070 LANDSCAPES ～i paesaggi～
072 STORY ～la storia～
077 Column
078 THE LAST SHOT
080 『S.A.C.』Domande e Risposte

082 **Capitolo 4**
『S.A.C. 2nd GIG』～Il capitolo degli Undici Individuali～
083 INTRODUCTION ～introduzione～
084 CHARACTERS ～i personaggi～
088 TACHIKOMA ～i Tachikoma (2nd)～
090 MECHANICS ～i mezzi meccanici～
092 LANDSCAPES ～i paesaggi～
094 STORY ～la storia～
099 Column
100 THE LAST SHOT
102 『S.A.C. 2nd GIG』Domande e Risposte

104 **Capitolo 5**
『S.A.C. Solid State Society』
～Il capitolo del Marionettista～
105 INTRODUCTION ～introduzione～
106 STORY ～la storia～
108 CHARACTERS ～i personaggi～
112 MECHANICS ～i mezzi meccanici～
114 LANDSCAPES ～i paesaggi～
116 THE LAST SHOT
118 『S.A.C. SSS』Domande e Risposte
120 Column: comparazione con『S.A.C. SOLID STATE SOCIETY 3D』
121 Column: Il mondo del regista Kenji Kamiyama『G.I.T.S.』

122 Speciale intervista
Atsuko Tanaka e Maaya Sakamoto

125 **I Ghost in the Shell di Kazuchika Kise**

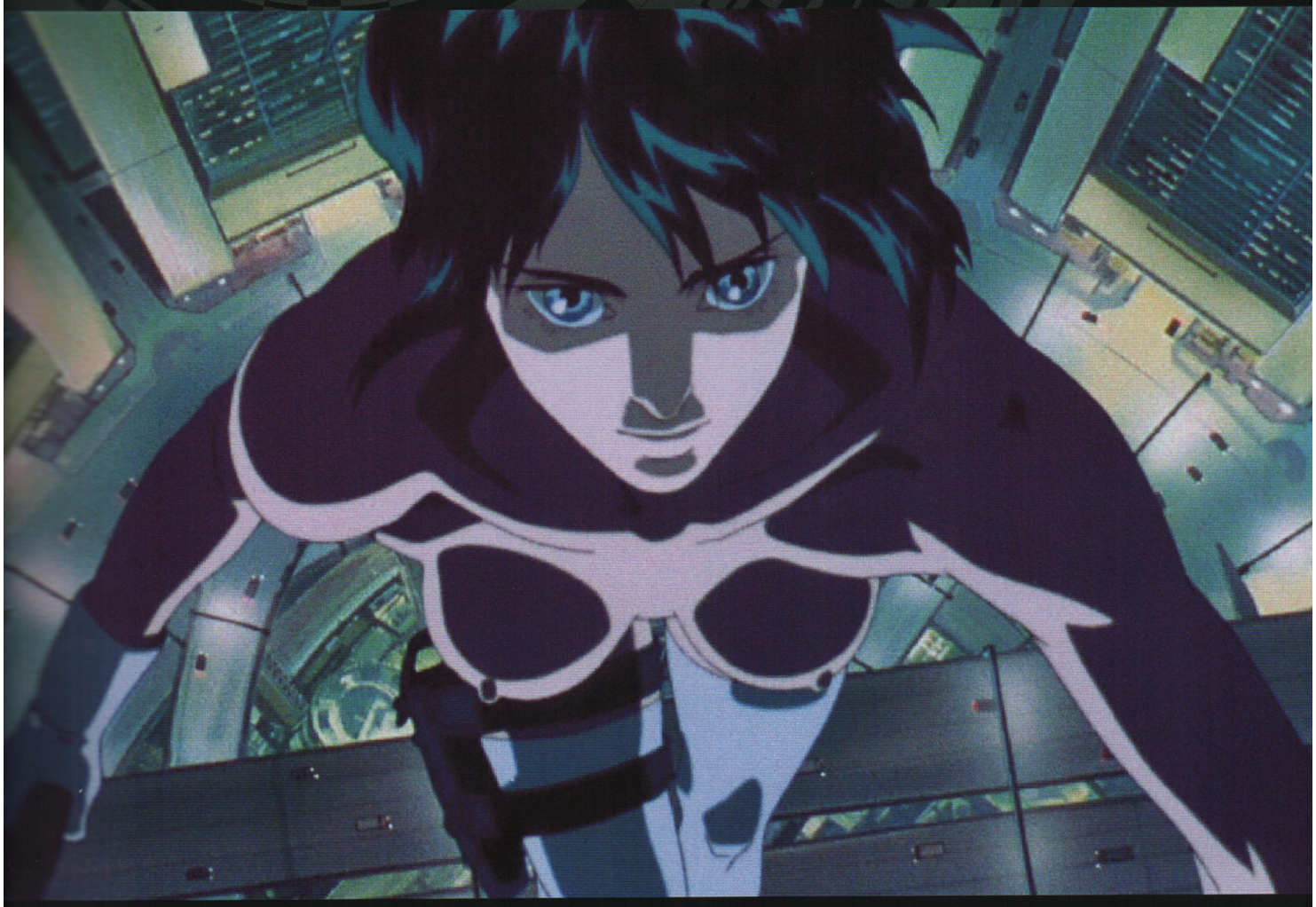
126 **Capitolo 6**
G.I.T.S.『ARISE』
～Il capitolo dell'Organizzazione 501～
127 INTRODUCTION ～introduzione～
128 STORY ～la storia～
132 CHARACTERS ～i personaggi～
136 MECHANICS ～i mezzi meccanici～
138 LANDSCAPES ～i paesaggi～
140 THE LAST SHOT
141 『ARISE』Domande e Risposte

142 **Capitolo 7**
G.I.T.S.『The Rising』
～Il capitolo della nascita della Sezione 9～
143 INTRODUCTION ～introduzione～
144 STORY ～la storia～
146 CHARACTERS ～i personaggi～
148 MECHANICS ～i mezzi meccanici～
150 LANDSCAPES ～i paesaggi～
151 THE LAST SHOT
152 『The Rising』Domande e Risposte
153 Column: Il mondo del regista Kazuchika Kise『G.I.T.S.』

154 Special Roundtable • Speciale Tavola Rotonda
Mamoru Oshii, Kenji Kamiyama, Kazuchika Kise

GHOST IN THE SHELL
PERFECT BOOK

GHOST IN THE SHELL
di Mamoru Oshii



GHOST IN THE SHELL

Ghost in the Shell, uscito al cinema il 18 novembre 1995

イノセンス
INNOCENCE

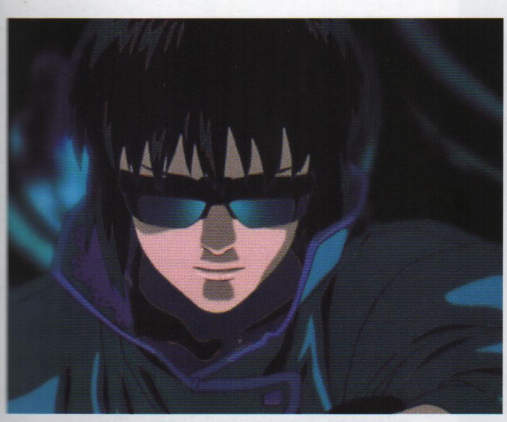
Innocence, uscito al cinema il 4 marzo 2004

Capitolo 1

『GHOST IN THE SHELL』

～IL CAPITOLO DEL BURATTINAIO～

Quando io ballo, una bella donna si ubriaca
Quando io ballo, la Luna luminosa risuona
Per il matrimonio il Dio è disceso sulla Terra
E al sorgere del Sole il tordo canta
Per accogliere la Provvidenza del Dio lontano.



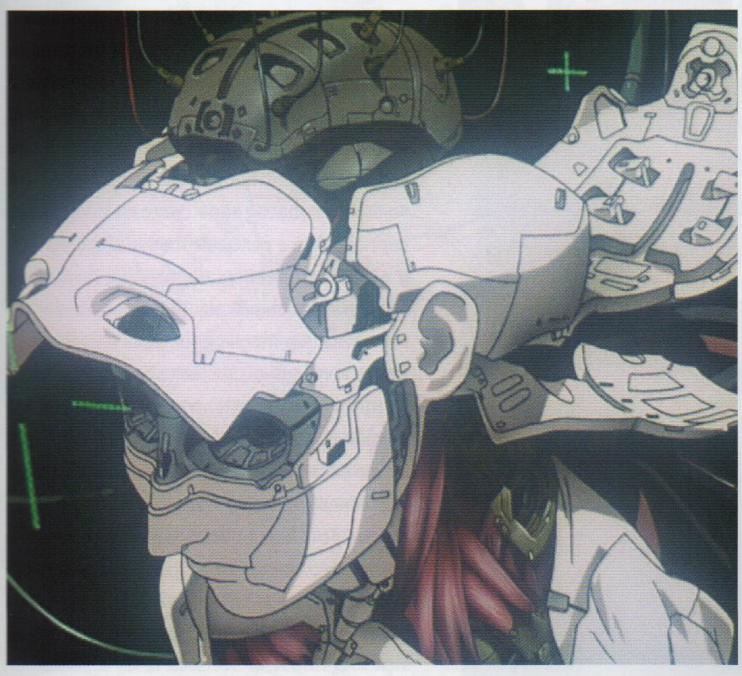
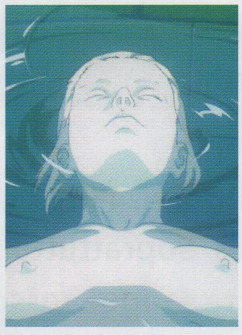
INTRODUCTION

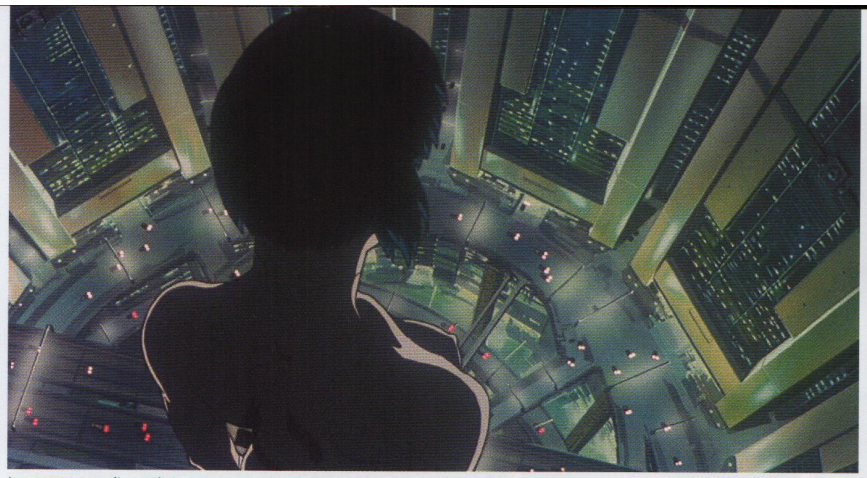
~introduzione~

Intitolato *Ghost in the Shell* e diretto da Mamoru Oshii, questo lungometraggio del 1995 è la prima trasposizione animata del manga di Masamune Shirow (*THE GHOST IN THE SHELL*, 1989) e narra le imprese di Motoko Kusanagi, ufficiale della Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9. Al momento dell'uscita al cinema, la tecnologia che pervade l'opera (cyborg, forme di vita e criminalità informatica, ricordi simulati e quant'altro) era ancora di là da venire: internet mostrava i primi segni di diffusione; il termine "cyborg" era sì universalmente conosciuto, ma solo in pochi erano al corrente degli studi sul *Brain-Machine-Interface*, l'interfaccia uomo-macchina con cui si sarebbe potuto manovrare un congegno tramite impulsi elettrici cerebrali. Non era radicato nemmeno il concetto di realtà virtuale, questo film ha anche il grande merito di aver rappresentato minuziosamente i muscoli artificiali dei cyborg e reso il concetto di Cyber Brain.

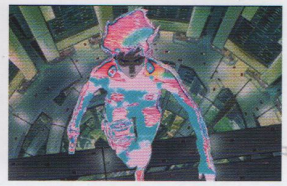
Basata su un fumetto ambientato nel Giappone del futuro, la versione cinematografica propone una città straripante di informazioni e caotica, principalmente ispirata a Hong Kong. Un susseguirsi di grattacieli futuristici e bassifondi irti di insegne pubblicitarie, a cui si sovrappone una colonna sonora che ha il sapore di un canto popolare, nell'antico idioma giapponese denominato *Yamato*. I tamburi e i campanelli delle musiche di Kenji Kawai hanno un sapore asiatico, privo però di riferimenti a una nazione in particolare. Immagini e musiche hanno avuto una risonanza ancor più forte oltre i confini nazionali: secondo la rivista americana *Billboard*, si tratta del primo film giapponese per il cinema a conquistare la vetta della classifica delle vendite di home-video.

La fusione, al termine della storia, tra Motoko e la forma di vita informatica del Burattinaio si può interpretare come una sorta di *matrimonio* tra l'uomo e il computer. Il tema del film ruota attorno alla domanda: "Quando arriveranno ad avvicinarsi l'uomo e l'intelligenza artificiale? La vita potrà davvero continuare a nascere in un oceano di informazioni?". Un tema che non ha perso nulla della sua freschezza, nonostante sia trascorso ormai un ventennio dall'uscita nelle sale.



In questa scena di grande impatto, prima dei titoli di testa, Motoko elimina un diplomatico che intende estradare un programmatore nel proprio paese. Facendo attenzione, si sente il programmatore parlare del "Progetto 2501", ragion per cui la Sezione 6 intende impedirne l'estradizione a qualsiasi costo. È il motivo per cui viene chiesta la collaborazione della Sezione 9.



STORY

～la storia～

Anno 2029 del calendario gregoriano: l'umanità è in grado di connettersi direttamente ai network grazie alla tecnologia della conversione cibernetica del cervello, e anche la tecnologia cyborg è ormai diffusa. Mentre il crimine inaugura una nuova era, nasce una nuova vita.

▶"Io ascolto i suggerimenti che mi sussurra il mio Ghost".

La pista d'indagine su un hacker conduce a un camion della nettezza urbana. Durante l'inseguimento del mezzo, un uomo con gli occhiali scuri, armato di mitraglietta, fa improvvisamente fuoco.

▶"Un burattino senza Ghost mette solo una grande tristezza. Soprattutto se nelle sue vene scorre sangue rosso".

Dopo l'incontro con le persone in cui il Burattinaio aveva manovrato il Ghost, Motoko torna a nutrire dubbi sul proprio Ghost.

In un futuro prossimo, l'intero pianeta è una rete di imprese commerciali, di elettroni e di luci. Non è però ancora abbastanza informatizzato da aver fatto sparire le nazioni e le etnie...

Un diplomatico corrotto viene ucciso all'interno di uno dei tanti grattacieli del centro, dopo aver cercato di costringere un programmatore, con la forza e aggrappandosi alla propria immunità diplomatica, a seguirlo nel proprio paese. La figura dell'assassino svanisce nella notte fatta di mille luci della città, grazie alla mimetizzazione termo-ottica... Si tratta di Motoko Kusanagi, leader della Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9, la squadra d'assalto costituita per combattere crimini informatici, terrorismo e qualunque altro problema si presenti.

Il giorno successivo, la Sezione 9 è sulle tracce di un hacker, il Burattinaio, capace di insinuarsi e di manovrare qualsiasi cervello cibernetico, compreso quello dell'interprete del Ministro degli Affari Esteri, che ha ridotto a una sua marionetta. Il suo scopo è di portare un attacco all'incontro segreto con la Repubblica di Gabel. Chi ha operato l'hacking si è connesso sempre per un tempo brevissimo, cambiando ogni volta luogo di accesso e sfuggendo al tracciamento. La Sezione 9 si rende però conto delle coincidenze tra i luoghi d'accesso dell'hacker e le tappe lungo il percorso di un camion della nettezza urbana.

A bordo del veicolo si trova un netturbino in procinto di divorziare dalla moglie, che si è portata via la loro figlia. Grazie all'Hacking Tour predispostogli da un "signore gentile incontrato in un bar", afferma di introdursi nel Cyber Brain della moglie, scoprendo le sue reali motivazioni. Inseguito dalle autorità, cerca di mettersi in contatto con l'uomo che gli ha predisposto il Tour, che fa quindi fuoco sull'auto di Motoko e di Batou, per poi darsi alla fuga. Al termine di una colluttazione, il criminale viene catturato, ed è solo allora che si rende conto di non sapere neppure chi è e per quale motivo abbia agito. È il netturbino, nella sala interrogatori della Sezione 9, scopre da Togusa una verità imprevista: sua moglie e sua figlia esistono solo nella sua memoria. La conclusione ovvia è che i soggetti siano stati entrambi manovrati dal Burattinaio attraverso falsi ricordi.

Il capo della Sezione 9, Aramaki, monitora quindi il colonnello Malles, ex leader del vecchio regime militare della Repubblica di Gabel, in procinto di entrare in contatto con il ricercato, che si rivela tuttavia solo un complice.

Nel frattempo, un corpo cibernetico sfugge al

controllo della Megatech Body, fornitrice di corpi e accessori cyborg ai dipendenti governativi, e finisce investito da un camion lungo una superstrada. Analizzato, il corpo si rivela nient'altro che un guscio vuoto: tuttavia, pur non essendovi ancora innestato un cervello umano, un Ghost è presente in quello ausiliario, dunque possiede qualcosa di simile alla volontà umana.

Il coinvolgimento emotivo di Motoko in tale circostanza appare esagerato.

Mentre si avviano le opportune indagini, il direttore Nakamura della Sezione di Controllo Trattative del Ministero degli Affari Esteri, comunemente detta Sezione di Pubblica Sicurezza numero 6, si presenta insieme al dottor Willis per recuperare il corpo cibernetico in cui, secondo loro, potrebbe trovarsi nientemeno che il Burattinaio. L'americano Willis, infatti, avrebbe elaborato un programma per contrastare e costringere il Burattinaio a rifugiarsi proprio in un corpo cibernetico.

Mentre Motoko monitora la conversazione, Togusa si accorge che Nakamura, grazie alla mimetizzazione termo-ottica, ha permesso l'accesso ad altre due persone, ma all'improvviso il corpo cibernetico comincia a parlare, sostenendo di non appartenere al genere umano e di non essere nemmeno un'AI: «Il mio nome in codice è Progetto 2501. Io sono una forma di vita che si è aggregata ed è nata nell'oceano delle informazioni». Un attacco al laboratorio della Sezione 9 fa sì che il corpo cibernetico del Burattinaio venga sottratto: a rubarlo, ricorrendo alla forza, è proprio la Sezione 6.

Mentre Motoko insegue gli assalitori, Aramaki avvia le indagini sul Progetto 2501, deducendo il coinvolgimento del Ministero degli Affari Esteri: il Burattinaio potrebbe essere stato realizzato a scopo diplomatico e coercitivo, sfuggendo poi a ogni controllo.

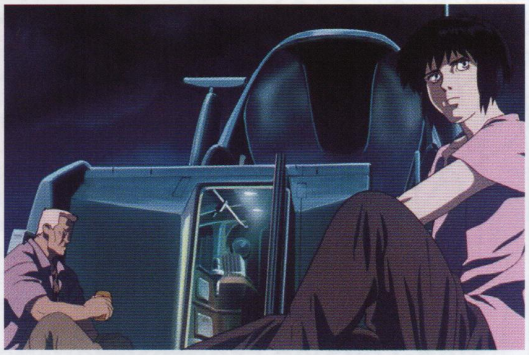
I fuggiaschi si dividono su due auto, Batou insegue il Dummy, Motoko l'altro veicolo, finendo per ritrovarsi tra i ruderi di un museo della scienza, dove l'attende un mezzo corazzato pronto a ingaggiare battaglia.

Sul finire della vicenda, giunge inaspettata la rivelazione del Burattinaio: desidera fondersi con Motoko, condizione necessaria per diventare una forma di vita completa. In quel momento, i cecchini della Sezione 6 fanno fuoco contro il Burattinaio e contro Motoko. Risvegliatasi in un nuovo corpo cibernetico, con il suo Brain Shell salvo, Motoko si rende conto di essersi ormai indissolubilmente fusa con il Burattinaio. Declinando l'invito di Batou, si allontana lasciandogli una parola d'ordine, come precauzione in vista di un prossimo incontro.

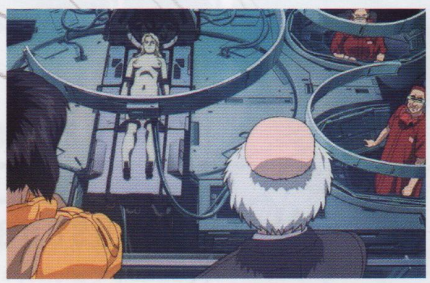
Di fronte a lei si estende la sconfinata rete dell'intero mondo...

▶"È per questo che ti immergi in mare pur avendo un corpo che non galleggia?"

I cyborg hanno un peso specifico maggiore di quello dell'acqua, affondano e non possono nuotare. Motoko si immerge con dei galleggianti, quasi a voler riesaminare se stessa. Inoltre, mentre sta conversando con Batou, si sente una voce dire: «Quello che ora noi vediamo, lo vediamo come in uno specchio, in modo confuso».

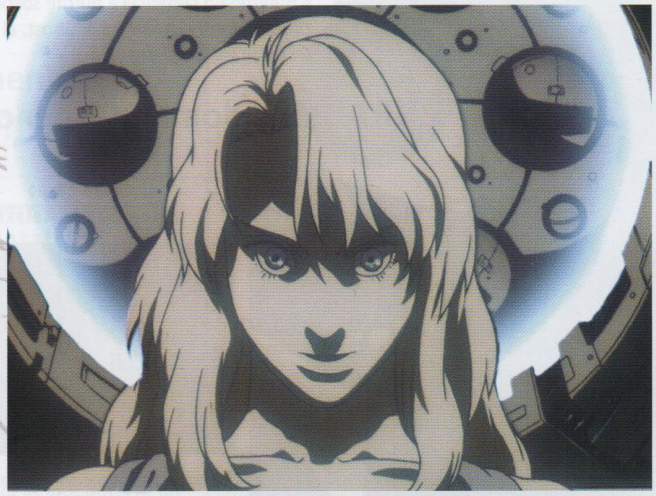


▶"Anzi, ti dirò di più: e se il mio 'io' non fosse mai esistito fin dall'inizio?"

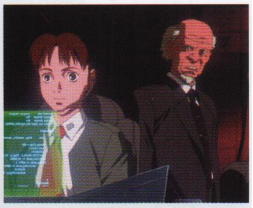


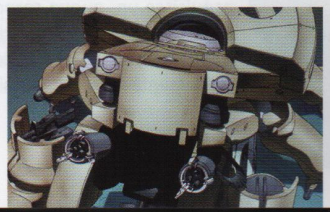
Sebbene non abbia un cervello, il corpo cibernetico sembra possedere un Ghost. Motoko, che nutre dubbi sui propri ricordi e sul proprio Ghost, finisce per immedesimarsi e a provare un forte coinvolgimento emotivo.

▶"Il mio nome in codice è Progetto 2501. Io sono una forma di vita che si è aggregata ed è nata nell'oceano delle informazioni".



Frutto di una programmazione e privo di un cervello, il Burattinaio è "divenuto consapevole della propria esistenza vagando nei molti recessi della rete", vale a dire che ha preso coscienza di sé. Ha quindi agito di conseguenza per inseguire il proprio desiderio di raggiungere la perfezione come forma di vita.

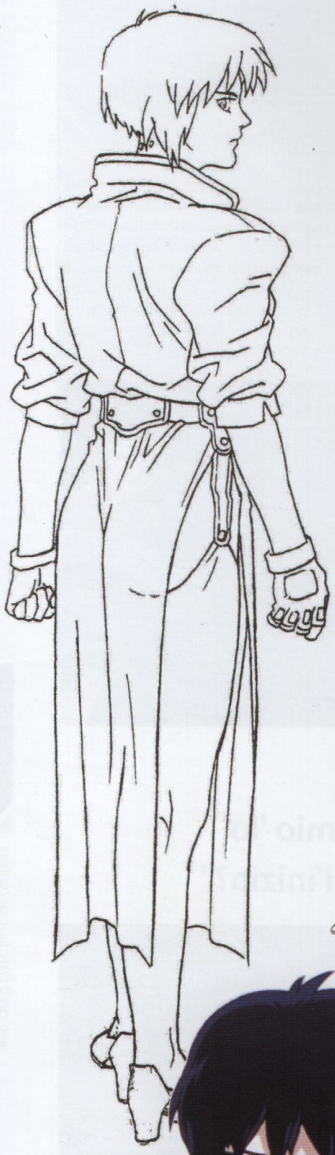


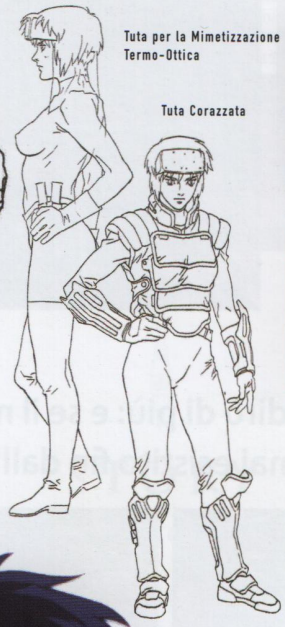


CHARACTERS

~i personaggi~

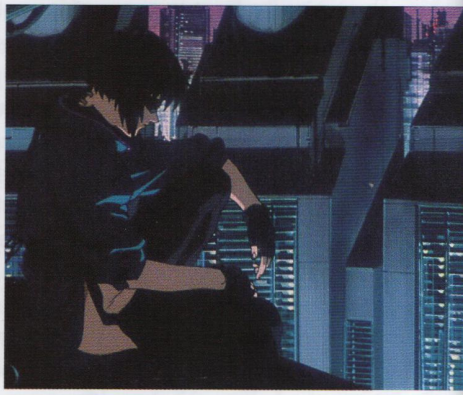
Presentiamo di seguito i character design di quest'opera. Al fine di porre molta enfasi sul personaggio della protagonista, il cyborg Motoko Kusanagi, si sono scelte alcune minuziose impostazioni, come il fatto che muta solo raramente espressione o che non batte mai le palpebre.





Tuta per la Mimetizzazione Termo-Ottica

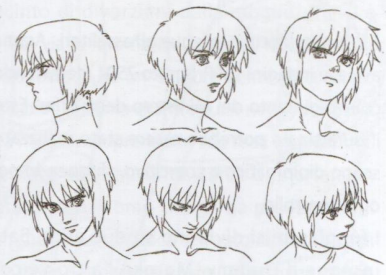
Tuta Corazzata



Sezione 9

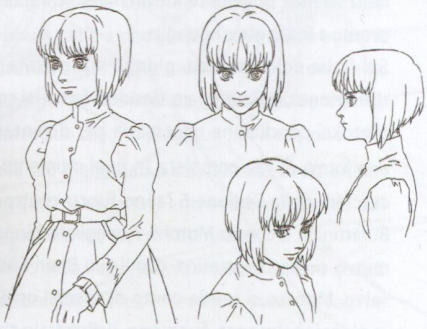
Motoko Kusanagi

Con il grado di Maggiore, è la leader della Sezione 9. Dotata di corpo cibernetico, integralmente meccanizzato, ha l'aspetto di una giovane donna ma la sua età è indeterminata. Ritenendosi umana, spesso agisce d'istinto, seguendo cioè i suggerimenti del Ghost, ma fronteggiando il Burattinaio comincia a nutrire sospetti sui propri ricordi e sul proprio Ghost, al punto da dubitare che siano reali.



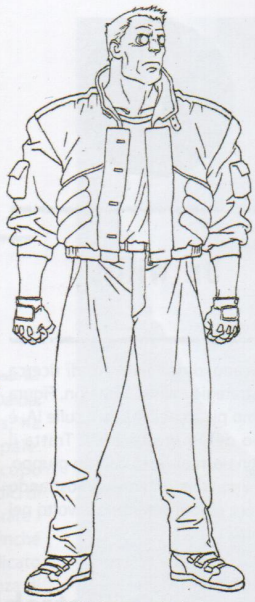
▶"Un'ultima domanda: per quale motivo hai scelto me?"

Il nuovo corpo cibernetico di Motoko



Dopo la fusione con il Burattinaio e l'attacco da parte della Sezione 6, Motoko acquisisce un nuovo corpo cibernetico. Non essendo stata effettuata alcuna regolazione, subito dopo il risveglio ha una voce diversa, che solo in seguito torna *normale*. Con Batou, nella scena sulla barca, Motoko sostiene che anche la voce sia fondamentale per la determinazione del proprio *io*.

Fondina



Abbigliamento principale

Sezione 9

Batou

Braccio destro di Motoko, ha il corpo quasi interamente artificiale e una vasta esperienza di combattimenti sul campo. Ha a cuore la sorte di Motoko, e in seguito all'incontro con il burattinaio è ancora più preoccupato per via dei dubbi che affliggono la sua collega. Proteggendola durante una sparatoria, la chiama per nome invece che con il suo grado. Ne porta anche in salvo il Brain Shell tenendo il fatto segreto persino alla stessa Sezione 9.

▶"Mi stai dicendo che non credi nell'esistenza del tuo Ghost?"

Sezione 9

Togusa

Originariamente detective della Centrale di Polizia di Niihama, è entrato nella sezione 9 grazie a Motoko. Ha un cervello cibernetico, ma non dispone di un corpo artificiale, quindi in combattimento non è abile come gli altri.È tuttavia dotato di incredibili capacità deduttive.

Tuta corazzata in modo semplice

▶"Perché avete chiesto il trasferimento di uno come me dalla Centrale?"

Sezione 9

Aramaki

È l'uomo più importante della Sezione 9, alto funzionario del Ministero della Pubblica Sicurezza. Non possiede un cervello cibernetico e si affida alle comunicazioni radio: può apparire anacronistico, ma guida con precisione il gruppo di Motoko, sostenendolo al meglio.

▶"Effettua una ricerca, qualunque cosa..."

Sezione 9

Ishikawa

Membro della Sezione 9, è specializzato nella raccolta di informazioni dal cyberspazio.È sempre pronto a mettersi rapidamente a indagare, come nel caso del Progetto 2501.

▶"Dalla rete del Ministero degli Esteri sono venute fuori un po' di cose interessanti".

Sezione 9 ALTRI

Ingegneri

Deputati principalmente alla manutenzione dei corpi artificiali dei membri della Sezione 9, possiedono loro stessi cervelli cibernetici e spesso anche corpi artificiali.

Operatrici

Robot dotati di IA introdotta in un corpo multiplo. Hanno tutte lo stesso volto. Le mani hanno una struttura particolare che le rende più adatte a manovrare la tastiera.

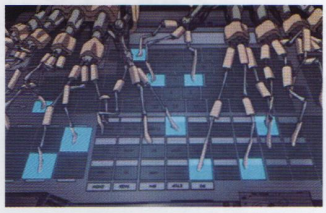
Nakamura • Sezione 6

Direttore della Sezione di Controllo Trattative del Ministero degli Affari Esteri, o Sezione 6 della Pubblica Sicurezza. Si è dedicato in gran segreto al *programma Burattinaio* con l'intento di rimpatriare il colonnello Malles. In questo senso, non è certo stato guidato da interessi egoistici.

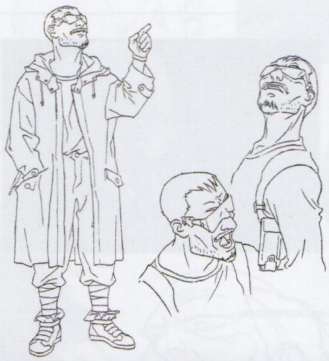
▶"Sono venuto a riprendermi il contenuto di quel corpo artificiale".

Dr. Willis

Americano, dirige il centro di ricerca sulle strategie militari Newtron. Figura di primo piano nella ricerca sulle IA, è a capo del Progetto 2501. Tratta il Burattinaio, realizzato dal suo gruppo, come un essere umano, dimostrando di essere emotivamente coinvolto nel progetto.



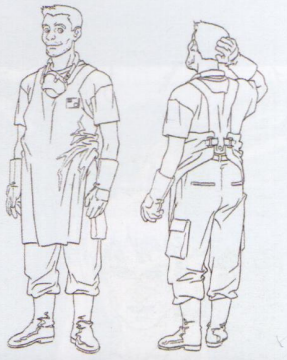
▶"Potrebbe trattarsi di un amore non corrisposto".



Tsuan Gen Fang

Detto *Corgi*, fornisce al netturbino il *distruttore di sistemi di protezione*. Ricordi indotti fanno sì che creda di appartenere a un'organizzazione di profughi votati alla lotta armata e di essere stato incaricato di compiere un attentato durante la trattativa con la Repubblica di Gabel. In realtà è un delinquente comune.

▶"Arrestarmi sarà completamente inutile. Tanto io non canterò".



Netturbino

Durante il giro di raccolta dei rifiuti, usa il dispositivo predisposto nei terminali pubblici per introdursi nel Ghost della moglie, che ha chiesto il divorzio. I suoi ricordi della moglie e della figlia, però, non sono reali. Manovrato dal Burattinaio, hackera il Ghost dell'interprete del Ministro degli Affari Esteri.

▶"Eppure era in questa foto... c'era mia figlia..."

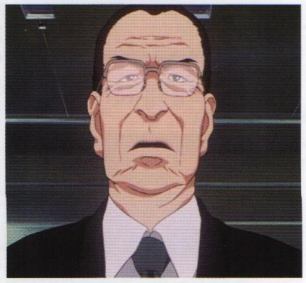
Interprete del Ministro degli Affari Esteri

Avrebbe dovuto partecipare all'incontro con la Repubblica di Gabel. Il netturbino, convinto di hackerare il Ghost della propria moglie, effettua invece il suo hacking.

Colonnello Malles

Ex leader del vecchio regime militare della Repubblica di Gabel, destituito per via della rivoluzione, ha scelto l'esilio temporaneo. Chiarito l'intento di sferrare un attacco tramite il Burattinaio, viene rimpatriato.

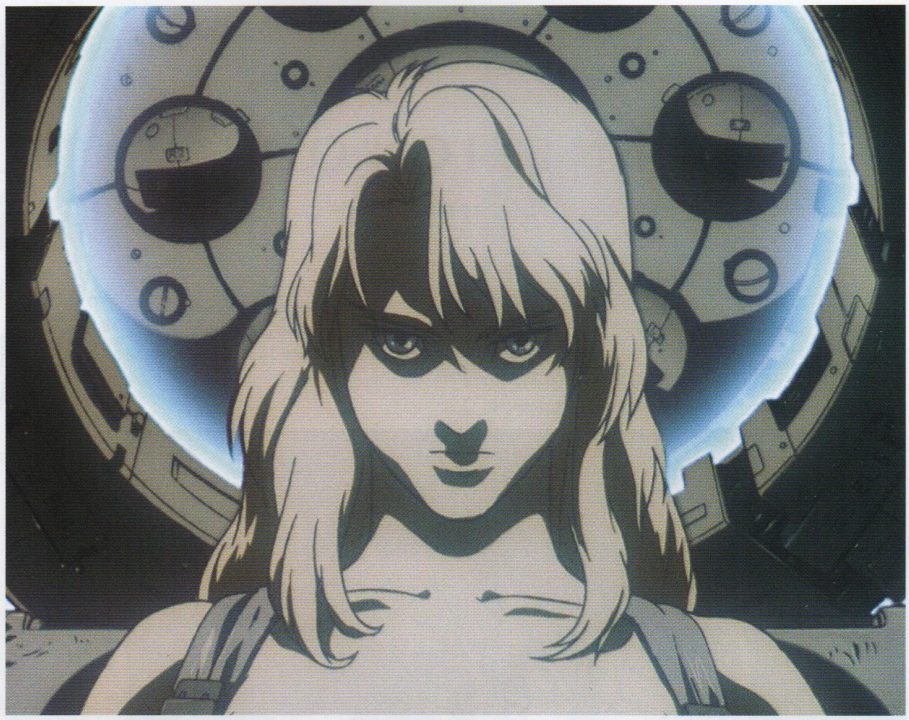
Ministro degli Affari Esteri

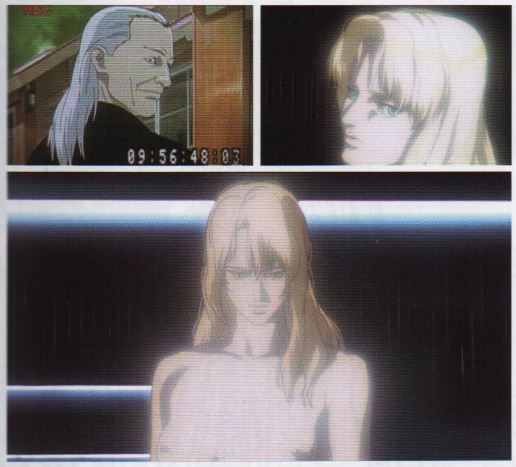


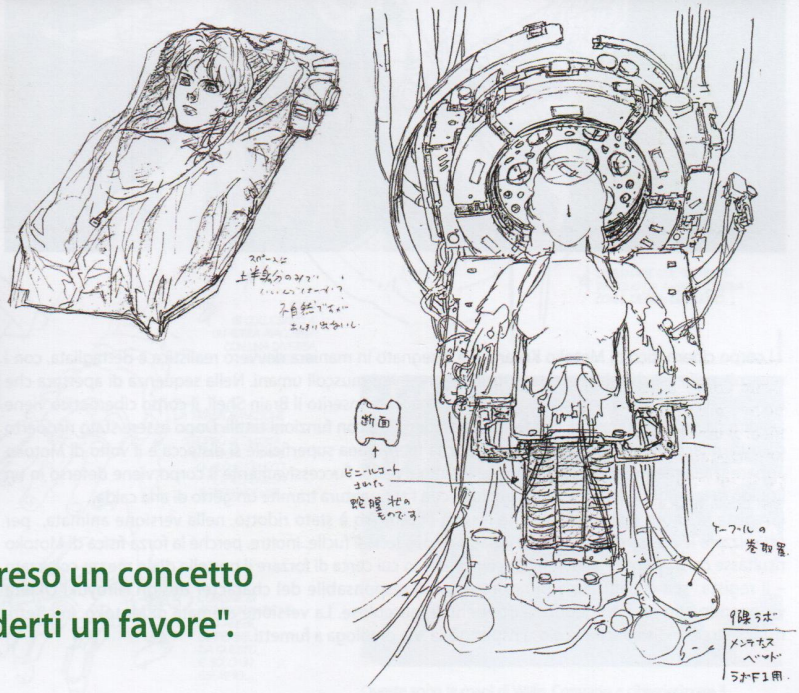
A capo anche della Sezione 6, aveva offerto asilo al colonnello Malles. Aramaki subodora che possa sostenere il nuovo governo della Repubblica di Gabel e che gli servisse un pretesto per espellere Malles.

Il Burattinaio

IA derivata dal Progetto 2501, cui Mizuho Daida, sotto la supervisione del dottor Willis, ha lavorato come programmatore principale. Concepito per carpire informazioni a scopo politico, diplomatico e di influenza sugli indici di Borsa, il Burattinaio è in grado di manovrare i Ghost. Si presta al gioco dei suoi creatori finché non viene colto da quello che viene giudicato come un *virus*, ossia dalla presa di coscienza di sé. Introdottosi alla Megatech Body, profondamente correlata con la Sezione 9, entra in contatto con Motoko Kusanagi, con cui intende fondersi per diventare una "forma di vita" completa.







▶"Una volta che avrai compreso un concetto fondamentale, vorrei chiederti un favore".

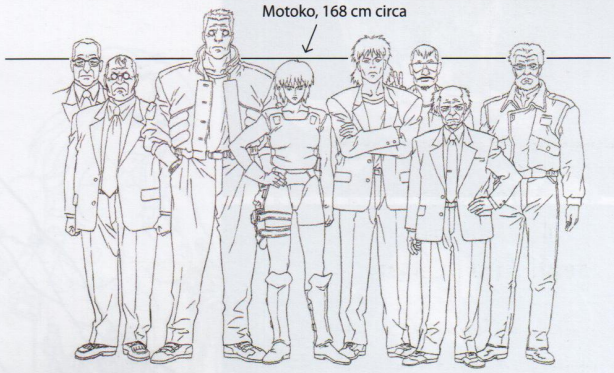
Diplomatico

Il suo intento era quello di fare rimpatriare il programmatore Mizuho Daida. È un cyborg. Viene ucciso da Motoko ed esplode in maniera piuttosto appariscente.

Mizuho Daita

Programmatore principale del Progetto 2501, appare disorientato dalle azioni inaspettate del Burattinaio. In procinto di espatriare, viene bloccato dalle Sezioni 6 e 9.

◆Tabella comparativa dei personaggi principali◆

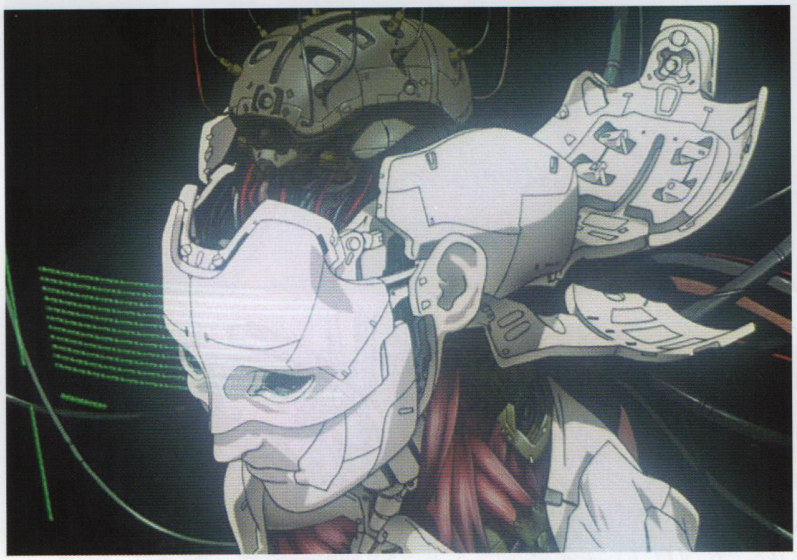


È la tabella di consultazione per realizzare i disegni. A metterli tutti insieme si nota che l'impostazione di Motoko è stata studiata nel dettaglio per farla risaltare come personaggio femminile del cartone animato e che Batou ha una corporatura imponente.

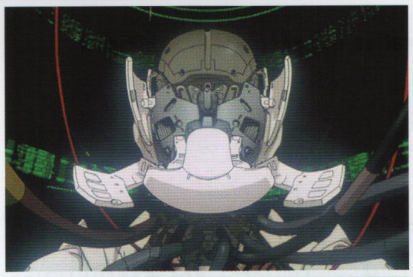
CYBERNETIC BODY

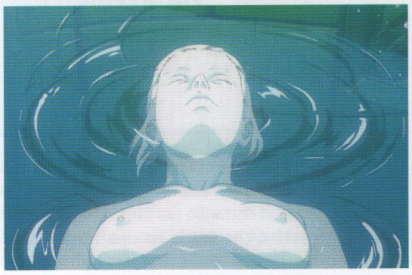
~il corpo cibernetico~

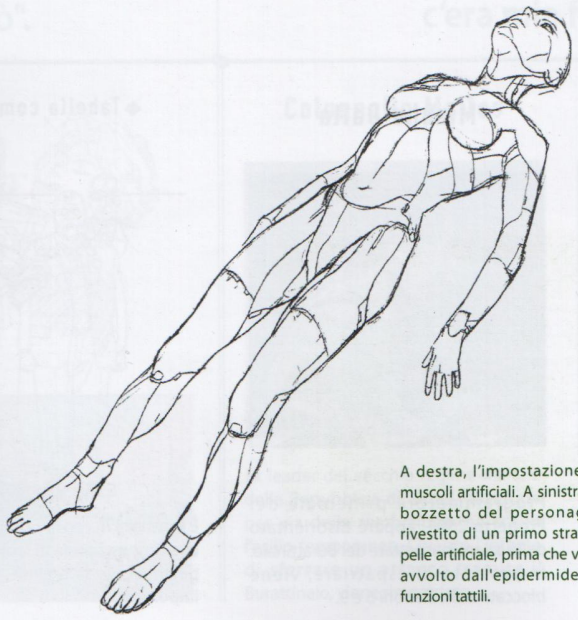
Si può affermare che, nella visione del mondo di *Ghost in the Shell*, la caratteristica più peculiare sia la cibernetizzazione di corpi e cervelli. Nel fumetto da cui è tratto l'anime, erano presenti numerose fonti di ispirazione, inserite nella trasposizione cinematografica in modo estremamente particolareggiato e funzionale da un punto di vista scenografico.

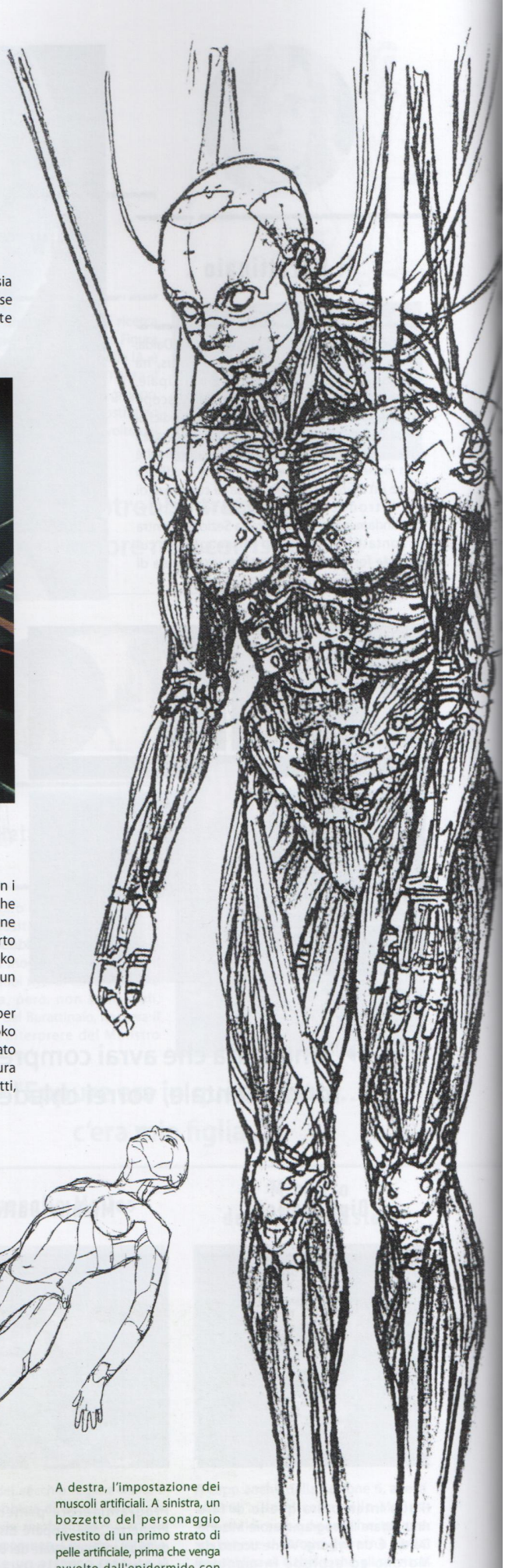


Il corpo cibernetico di Motoko Kusanagi è disegnato in maniera davvero realistica e dettagliata, con i muscoli artificiali che si innestano proprio come i veri muscoli umani. Nella sequenza di apertura che mostra l'assemblaggio della cyborg Motoko, una volta inserito il Brain Shell, il corpo cibernetico viene avvolto da un liquido opaco, che forma un'epidermide con funzioni tattili. Dopo essere stato ricoperto da micromacchine dotate di carica elettrica, la membrana superficiale si distacca e il volto di Motoko appare chiaramente, così come, a seguire, tutto il resto. Successivamente il corpo viene deterso in un liquido di lavaggio, e il processo si conclude con l'asciugatura tramite un getto di aria calda.
Il regista Mamoru Oshii riferisce che il seno di Motoko è stato ridotto, nella versione animata, per ottimizzare le sequenze in cui il personaggio imbraccia il fucile. Inoltre, perché la forza fisica di Motoko risultasse convincente – come nella scena finale in cui cerca di forzare il portello di un mezzo corazzato – il regista si è consultato a più riprese con il responsabile del character design Hiroyuki Okiura visionando con lui foto di donne occidentali muscolose. La versione animata di Motoko, in effetti, risulta essere molto più muscolosa rispetto alla sua omologa a fumetti.

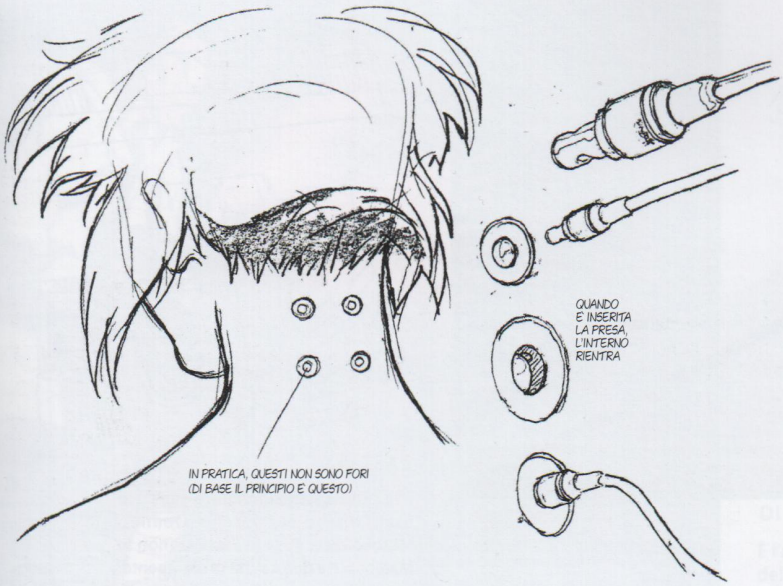




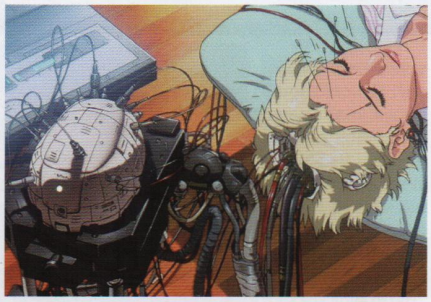




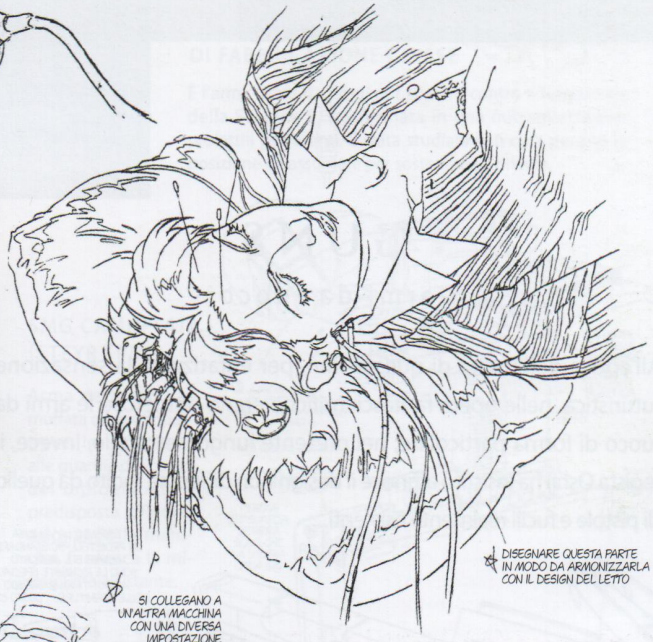
A destra, l'impostazione dei muscoli artificiali. A sinistra, un bozzetto del personaggio rivestito di un primo strato di pelle artificiale, prima che venga avvolto dall'epidermide con funzioni tattili.

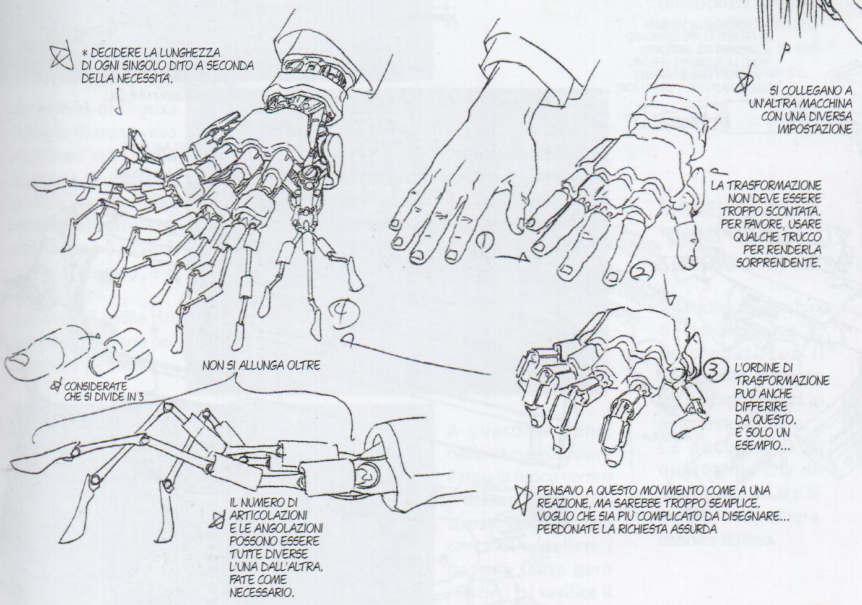


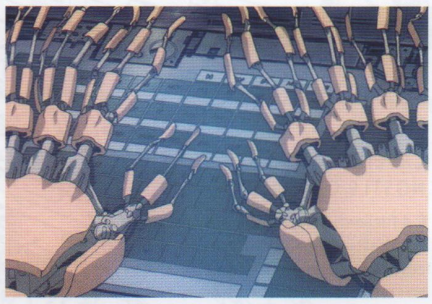
Per le connessioni via cavo, esistono dei connettori per le comunicazioni tra cervelli elettronici. Questi possono comunicare anche wireless, ma via cavo sono più veloci e più protetti contro le interferenze, hanno poi l'ulteriore vantaggio che non si rischia di essere intercettati.



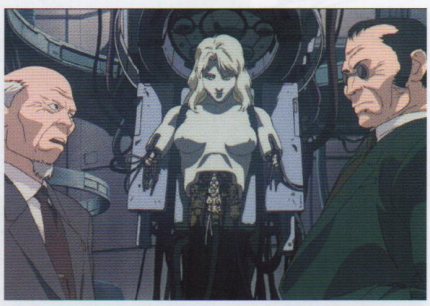
Qui il Brain Shell dell'interprete è stato estratto per le indagini, al fine di individuare l'autore dell'hacking. Dato che il netturbino continuava a spostarsi e ad accedere in lei a intermittenza per brevi periodi, trovarlo ha richiesto parecchio tempo.



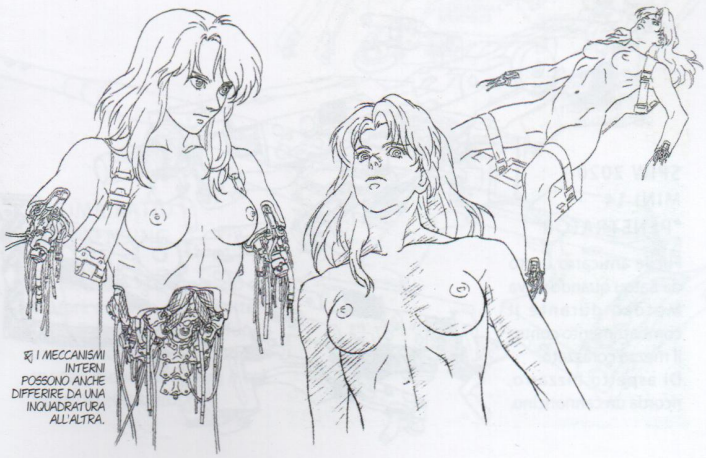




Queste sono le mani di Willis. Contrario a cibernetizzare il cervello, lo ha però fatto con le mani per aumentare la velocità di immissione dei dati. Anche le operatrici della Sezione 9 hanno mani dello stesso tipo.



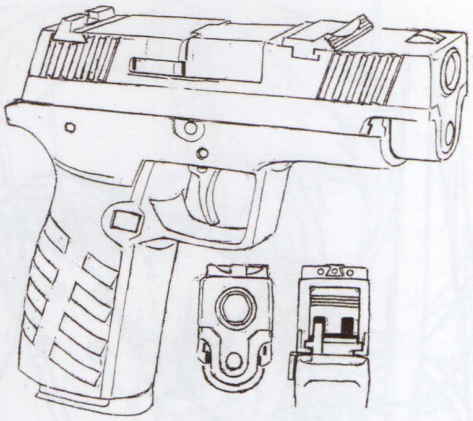
Questo è il corpo cibernetico usato dal Burattinaio. In origine non possedeva un corpo fisico, ma poi, costretto dalle protezioni attive della Sezione 6, è fuggito nel cervello ausiliare di un corpo cibernetico allo scopo di entrare in contatto con Motoko della Sezione 9.



GUNS

～armi da fuoco～

All'epoca dell'uscita di questo film, per enfatizzare la sensazione futuristica, nelle opere fantascientifiche erano numerose le armi da fuoco di forma particolare; nel presente lungometraggio, invece, il regista Oshii ha insistito affinché il design non differisse molto da quello di pistole e fucili realmente esistenti.



ZASTAVA CZ-M100

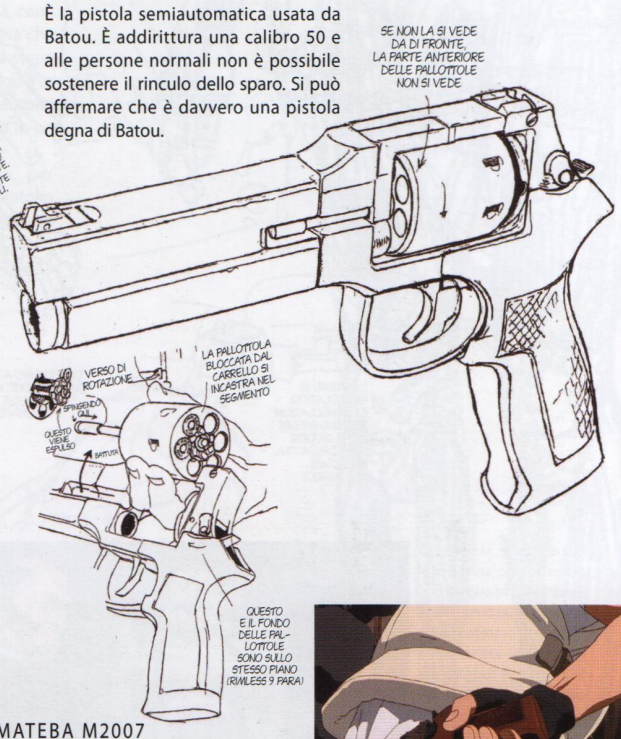
È la pistola semiautomatica standard usata anche da Motoko. Quando Motoko dice: «Usa le Zastava (non le Mateba)» è a questa che fa riferimento.

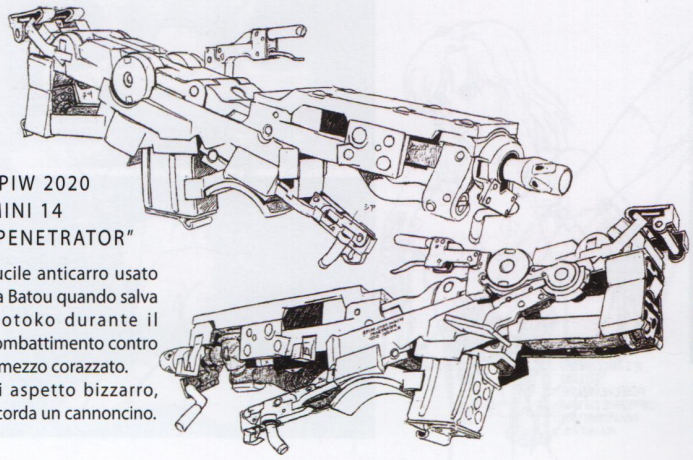
JERICHO 942FS

È la pistola semiautomatica usata da Batou. È addirittura una calibro 50 e alle persone normali non è possibile sostenere il rinculo dello sparo. Si può affermare che è davvero una pistola degna di Batou.

CRVENA ZASTAVA NOSTLE CZN-M22

È il fucile di Motoko. Durante il combattimento con il mezzo corazzato viene mostrata la sostituzione della canna, deteriorata per aver sparato a ripetizione proiettili altamente perforanti, con conseguente calo della precisione di tiro.



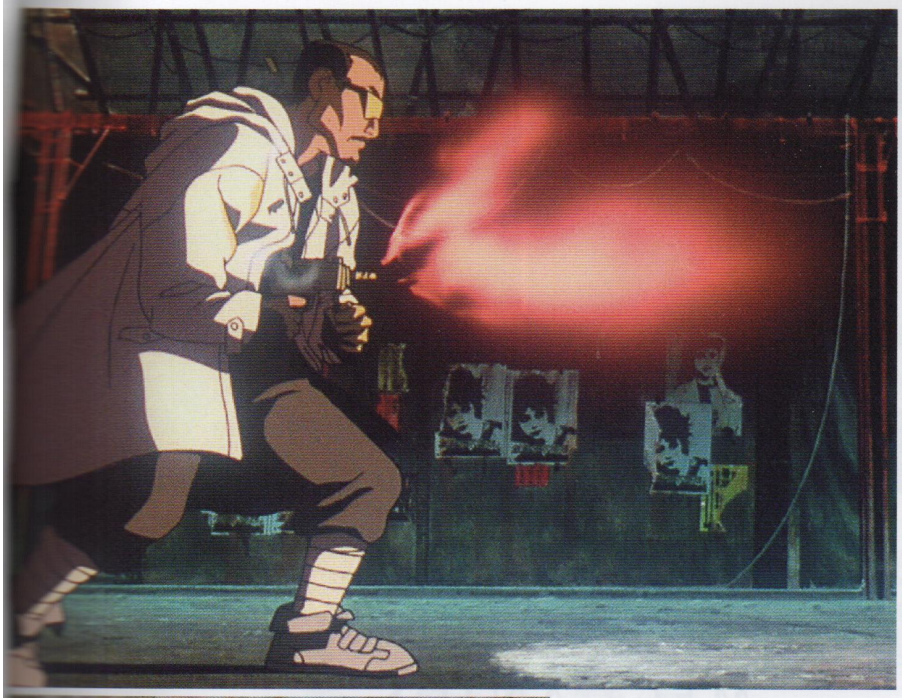


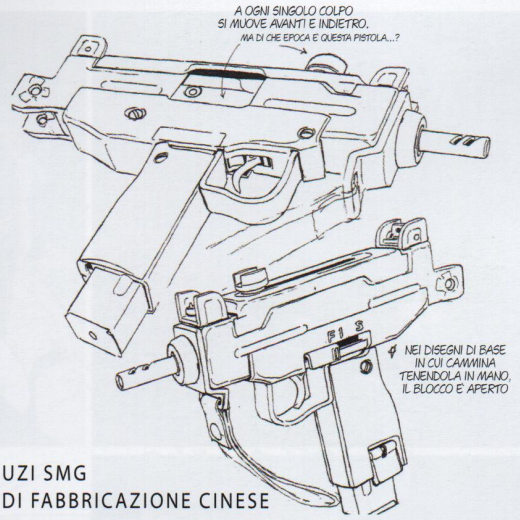
SPIW 2020 MINI 14 "PENETRATOR"

Fucile anticarro usato da Batou quando salva Motoko durante il combattimento contro il mezzo corazzato. Di aspetto bizzarro, ricorda un cannoncino.

MATEBA M2007

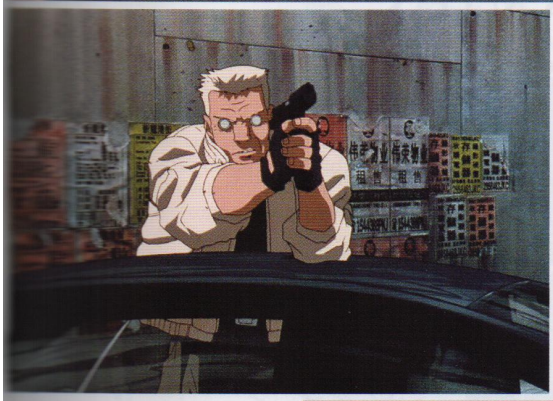
È l'adorato revolver di Togusa. A differenza dei normali revolver, è il proiettile che si trova nella parte inferiore del cilindro a essere sparato. Di conseguenza il rinculo dello sparo è ridotto, ma è quasi impossibile prendere bene la mira.



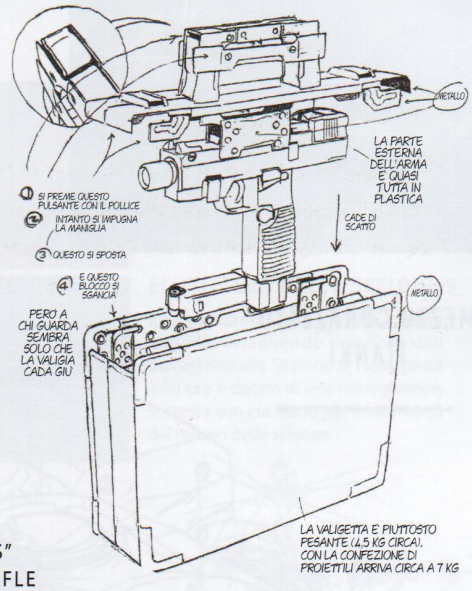


UZI SMG DI FABBRICAZIONE CINESE

È l'arma usata da Corgi per sparare contro il furgoncino della Sezione 9, trasformata in una mitraglietta con proiettili perforanti. È stata studiata con cura persino la posizione da assumere per sostenerne il rinculo.



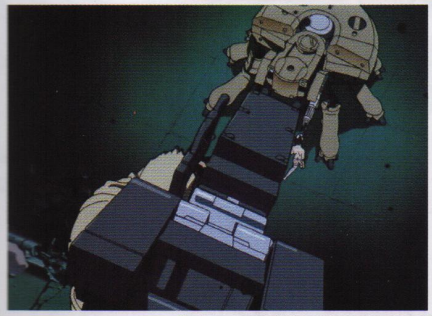
Facendo fuoco contro Corgi, Batou dà l'impressione di essere spietato. Eppure, nel corso dell'inseguimento, interrompe la sequela di colpi per non correre il rischio di coinvolgere la popolazione che si trova sulla sua linea di tiro.



SMG CAMUFFATA (STEYR TPM)

Arma da fuoco camuffata da ventiquattrore, in dotazione alle guardie del corpo del diplomatico. È predisposta affinché, azionando la maniglia, fuoriesca la mitraglietta all'istante.

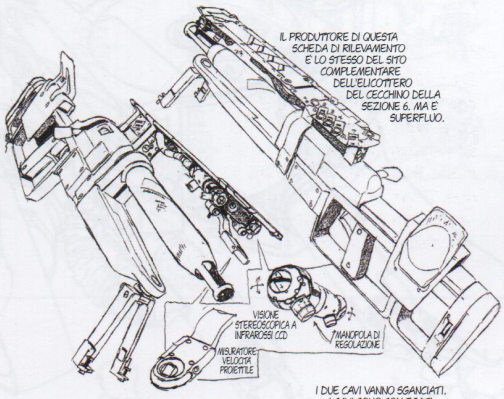
La pistola di Togusa (calibro 9) non aveva scalfito l'auto della Sezione 6, invece i proiettili corazzati dei cecchini appartenenti alla Sezione 9 fanno a pezzi il veicolo e il conducente.
L'uomo sul sedile del passeggero viene poi arrestato da Batou.



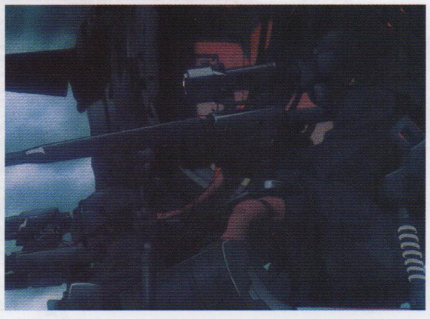
A guardare bene, nella sequenza dove Batou fa fuoco contro il mezzo corazzato, sparato l'ultimo colpo cerca di espellere i bossoli, senza però riuscirci (si verifica il cosiddetto Jam).
Forse l'arma è poco affidabile perché in fase sperimentale?

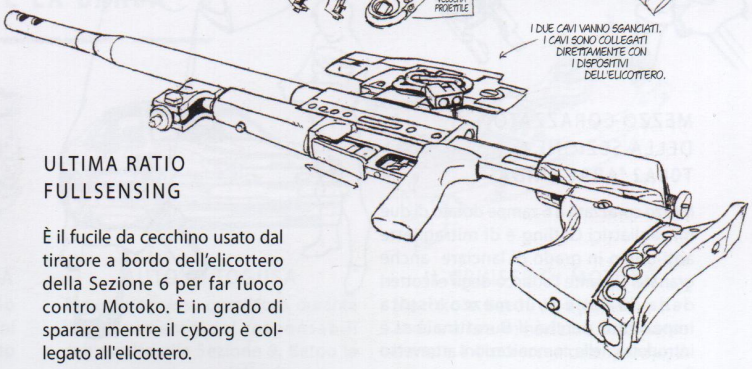
MOSEL TUXEDO "COMPROMISSLOS" SENSED SNIPER RIFLE

È il fucile dei cecchini della Sezione 9, dispiegati con il compito di fermare gli uomini fuggiti in auto dopo l'assalto.
La peculiarità di quest'arma è la disposizione su tre livelli di rastrelliera, canna e mirino.



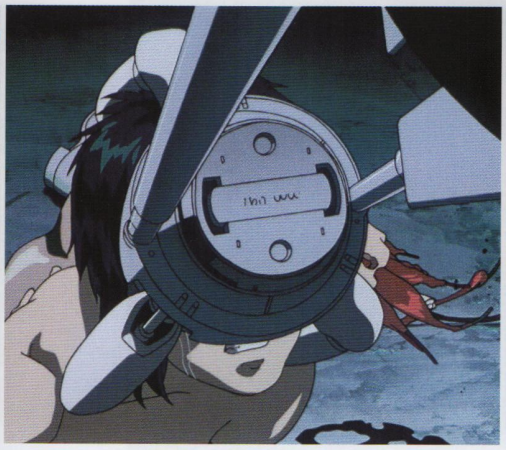
Gli elicotteri da assalto della Sezione 6 sono un sistema che unisce l'elicottero al cecchino cyborg, di conseguenza anche con il mezzo in volo instabile è possibile prendere una mira accurata.

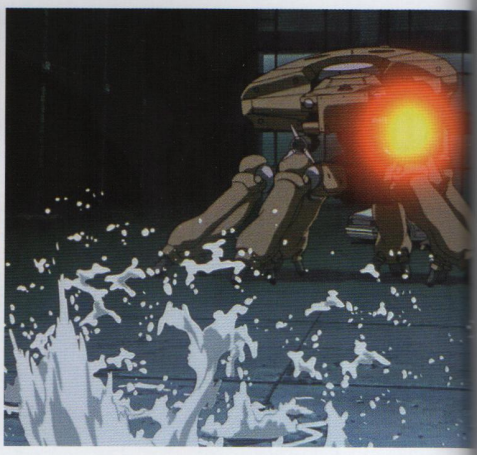


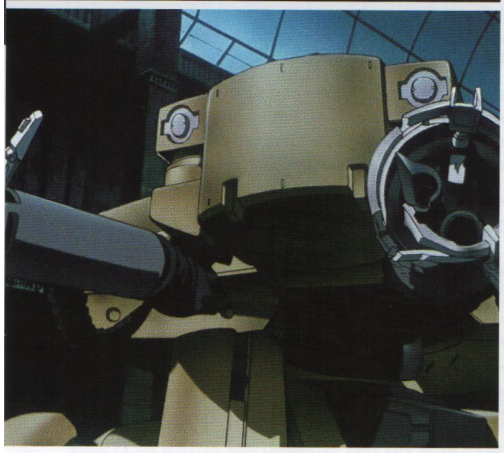


ULTIMA RATIO FULLSENSING

È il fucile da cecchino usato dal tiratore a bordo dell'elicottero della Sezione 6 per far fuoco contro Motoko. È in grado di sparare mentre il cyborg è collegato all'elicottero.





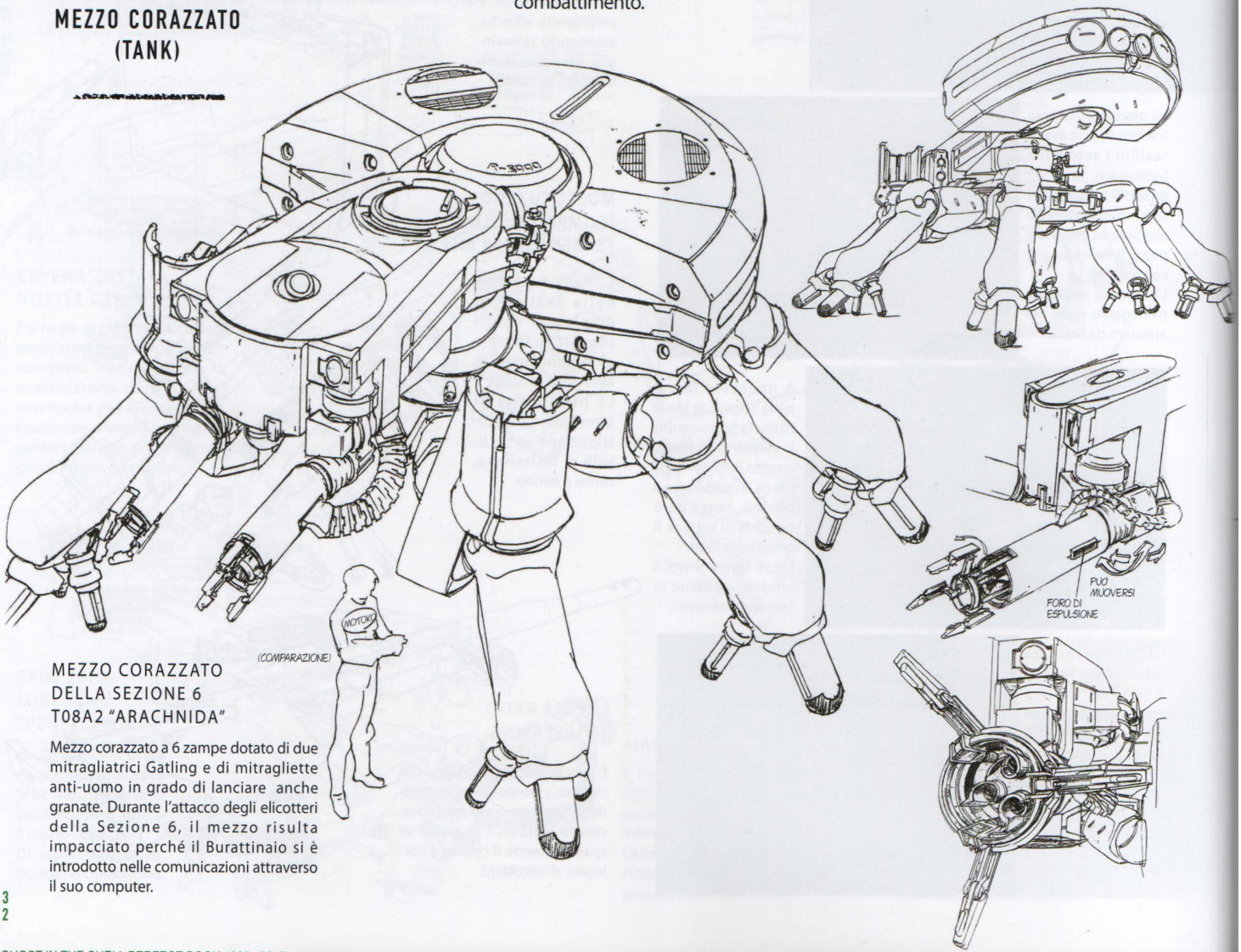


MECHANICS

~i mezzi meccanici~

Giudicati troppo comici, in questo film sono stati eliminati i carri armati senzienti (dotati di IA) che compaiono sia nel fumetto che nelle successive serie TV. In compenso, è presente un grande mezzo corazzato a più zampe che esibisce le più strabilianti funzioni per il combattimento.

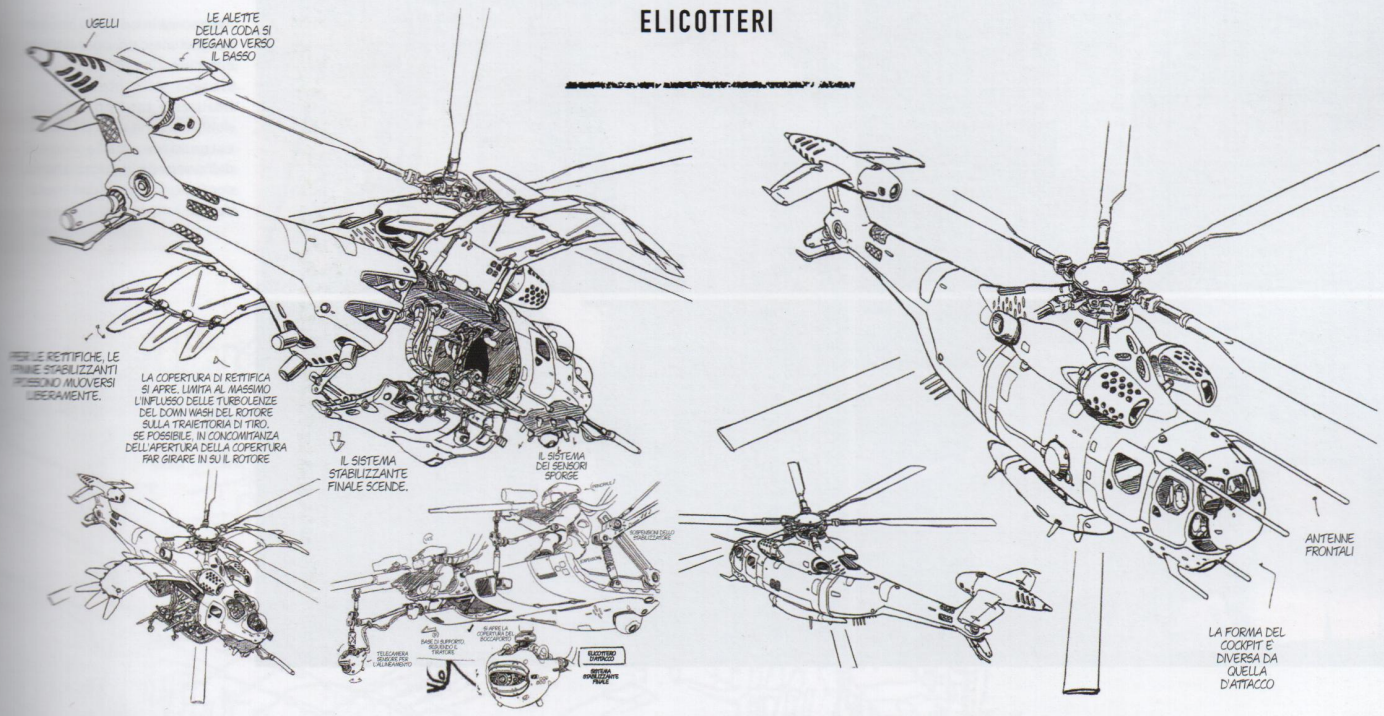
MEZZO CORAZZATO (TANK)



MEZZO CORAZZATO DELLA SEZIONE 6 T08A2 "ARACHNIDA"

Mezzo corazzato a 6 zampe dotato di due mitragliatrici Gatling e di mitragliette anti-uomo in grado di lanciare anche granate. Durante l'attacco degli elicotteri della Sezione 6, il mezzo risulta impacciato perché il Burattinaio si è introdotto nelle comunicazioni attraverso il suo computer.

ELICOTTERI



ELICOTTERO DA ATTACCO

Elicottero da attacco della Sezione 6. Per rendere minimo l'effetto del *down wash* (ricaduta del flusso d'aria) del rotore principale, sono state applicate una copertura per controllarne il flusso e delle pinne.

ELICOTTERO DA TRASPORTO

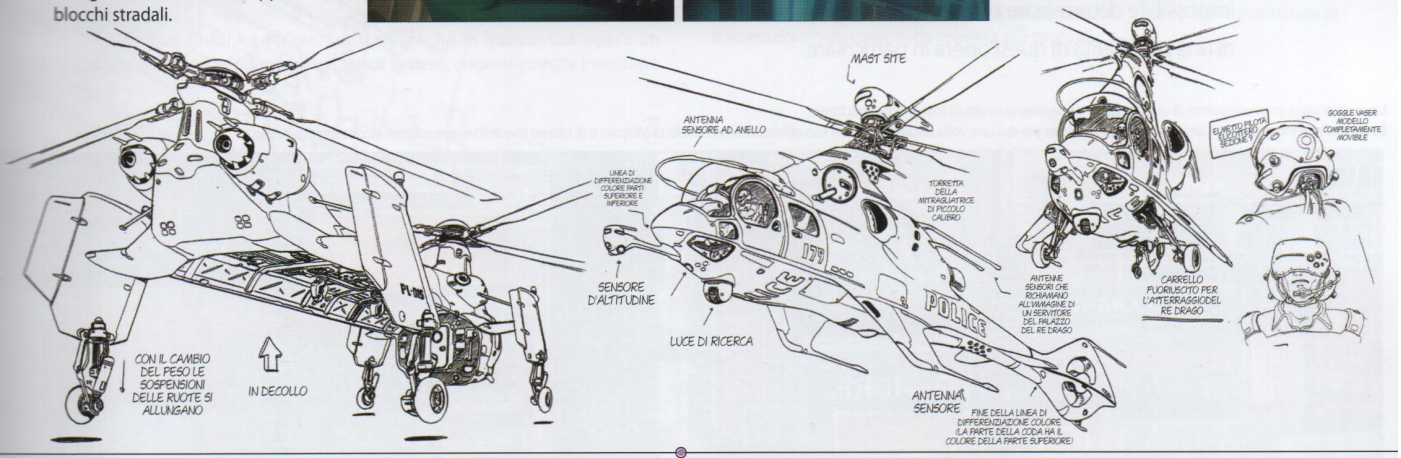
Elicottero da trasporto della Sezione 9. Messo in azione per inseguire i responsabili dell'assalto alla Sezione 9 in fuga sulla superstrada, è usato anche per caricare nella parte inferiore il furgoncino rimasto intrappolato dai blocchi stradali.

ELICOTTERO IMPEDITO A FARE FUOCO

È uno degli elicotteri usciti in sortita all'inseguimento del Burattinaio. Da qui partivano gli ordini diretti agli altri elicotteri da attacco. Il mezzo finisce bloccato dal Burattinaio stesso.

ELICOTTERO DELLA SEZIONE 9

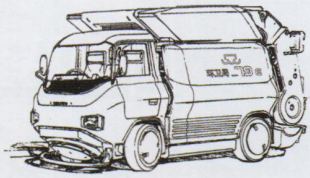
È su questo elicottero che sale a bordo Motoko, inseguendo i responsabili dell'assalto alla Sezione 9. Nella parte inferiore è dotato di una mitragliatrice, la stessa con cui distrugge il lucernario del museo delle scienze.



I VEICOLI E LA BARCA

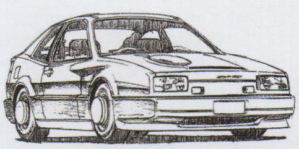
IL FURGONE CAMUFFATO DELLA SEZIONE 9

Usato da Motoko e Togusa, presenta il falso logo di un'impresa per apparire un veicolo come tanti; in realtà è un mezzo corazzato a prova di proiettile.



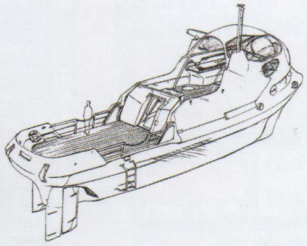
CAMION DELLA SPAZZATURA

Quando Batou e Ishikawa lo incrociano, ottengono informazioni visive che palesano il coinvolgimento del netturbino con l'hacking.



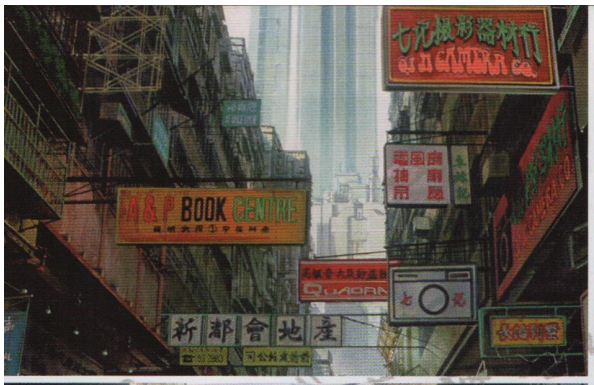
AUTO DI TOGUSA

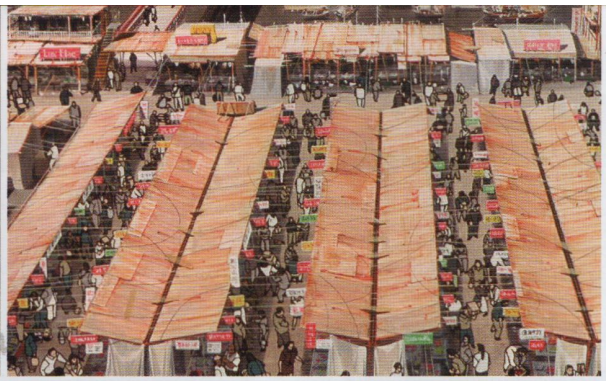
Togusa si trova su quest'auto, durante l'inseguimento dei responsabili dell'assalto alla Sezione 9. Batou la userà per raggiungere Motoko.



IL CRUISER DI MOTOKO

Motoko e Batou la utilizzano per andare a fare immersione. Batou teme il mare e l'imbarcazione, per lui, è piccola e poco rassicurante.





Nella scena in cui Batou insegue Corgi al mercato, ogni singolo cittadino, fino all'ultimo sullo sfondo, è in movimento. Realizzare tutti i disegni ha richiesto un lavoro piuttosto estenuante, ma la ricerca dell'avversario in mezzo a tanta confusione è resa con molta abilità.

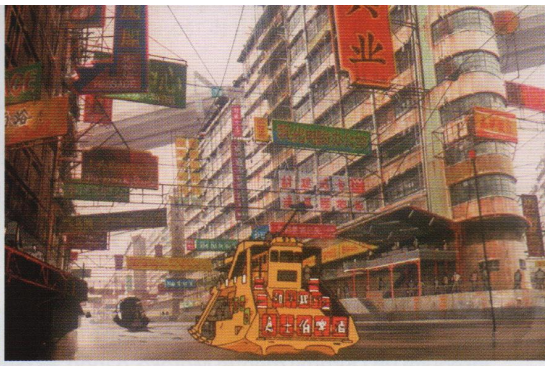
LANDSCAPES

~i paesaggi~

Il palcoscenico dei *Ghost in the Shell* di Mamoru Oshii non è il Giappone prossimo venturo. Guardando questo film, l'impressione è senza dubbio quella di trovarsi in un Paese asiatico, ma risulta impossibile determinare con esattezza di quale nazione si tratti. Si tratta di una peculiarità di quest'opera in particolare.

La caratteristica impressionante di questa scena è l'ingente quantità di insegne pubblicitarie.
La mimetizzazione ottica di Corgi è di vecchio modello, per cui una volta bagnata perde il suo effetto, mentre quella di Motoko è di ultimo modello e non subisce alcuna ripercussione.

Riprodurre un ambiente cittadino di questo genere ha richiesto un lungo lavoro. Quest'invasione di insegne pubblicitarie richiama alla mente Hong Kong. Per rendere l'insieme più credibile, nei disegni sono stati ricopiati i diversi stili calligrafici e, una volta inseriti nella CG, si sono operate distorsioni ottiche per fornire un senso prospettico.



Una forma di vita nata dal mare delle informazioni: dovendo realizzare un lungometraggio su questo tema e intenzionato a rappresentare "una città ricca di informazioni", Oshii è andato alla ricerca di location a cui ispirarsi, trovandole a Hong Kong, dove innumerevoli insegne pubblicitarie si susseguono una dopo l'altra. Il risultato è una metropoli particolarissima, niente a che vedere con una semplice selva di grattacieli futuristici. Inoltre, nella scena di apertura prima dei titoli di testa, mentre Motoko intercetta le comunicazioni, si accavallano parole in giapponese, inglese e cinese mandarino, in una confusione che merita davvero il paragone con una nuotata in un oceano di informazioni.

Limitandosi a solo questo, però, si rischiava di ottenere soltanto una plausibile Hong Kong del futuro, dunque è stata inserita su queste scene la musica di Kenji Kawai, dando origine a un mondo del tutto nuovo. Voci riconducibili a un canto popolare tradizionale giapponese intonano un testo nell'antica lingua Yamato, e l'aggiunta di tamburi e campanelli trasmette la sensazione di trovarsi in un mondo a parte.

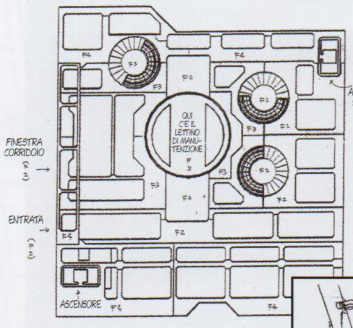
Inoltre Oshii ha voluto adottare anche in questa sua opera un particolare procedimento denominato *Layout System*, originariamente introdotto nel suo precedente film da regista, *Patlabor 2: The Movie* (1993). Il procedimento prevede che, subito dopo il lavoro di stesura dello storyboard, prima di passare ai disegni di base, venga realizzato un minuzioso layout preliminare completo, ossia una composizione preventiva delle immagini. Questo consente di chiarire quali siano il significato e lo scopo di ogni singola scena, facilitando una precisa determinazione del rapporto tra la vastità dell'ambiente e l'altezza dei personaggi (talvolta anche distorcendo intenzionalmente l'inquadratura, magari per dare l'impressione che sia stata usata una lente speciale).

Il Layout System offre quindi un importante contributo alla rappresentazione scenica, specialmente se si considera che nelle inquadrature di un cartone animato rientrano solo elementi che sono stati disegnati, un dettaglio non di poco conto. Rispetto ai live action, infatti, è più difficile dare profondità alle scene, i movimenti sono molto più limitati e si presenta tutta una serie di difficoltà dovute alla ristretta quantità di informazioni che è possibile inserire.

Eppure un Layout molto ben costruito, rende possibile inserire nell'inquadratura le informazioni necessarie nella maniera più proficua.

Il laboratorio della Sezione 9

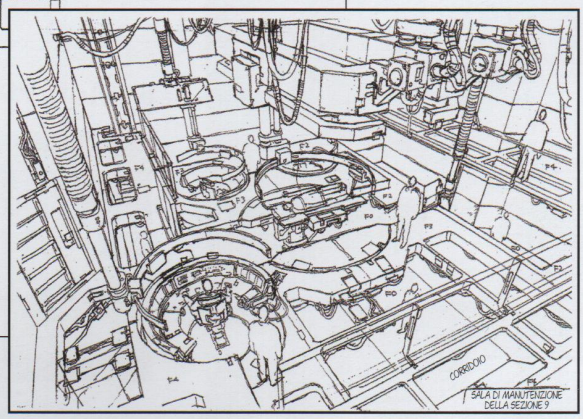
Nel caso di immagini scenografiche ricche di macchinari, nell'ambito di un'opera fantascientifica, il Layout è molto importante. In un anime, nell'inquadratura rientra solo quanto è stato disegnato, dunque non è un'esagerazione affermare che il Layout sia decisivo per stabilire la quantità di informazioni necessarie. Nel caso di una scena completamente in CG, un buon Layout evita che riportare tutte le informazioni da ogni angolazione produca risultati inefficienti. Verifichiamo quanto sia decisivo il Layout, analizzando questo modello ambientato nel laboratorio della Sezione 9.



Ecco l'impostazione grafica del laboratorio della Sezione 9, dove viene condotto il Burattinaio (al momento dell'entrata in scena, il gruppo di Motoko arriva da sinistra). La struttura appare piuttosto complicata e ogni sezione ha un'altezza diversa.

In un cartone animato che mostra numerosi personaggi nello stesso luogo, specialmente se questo presenta una struttura complicata, è facile che si verifichino incoerenze.

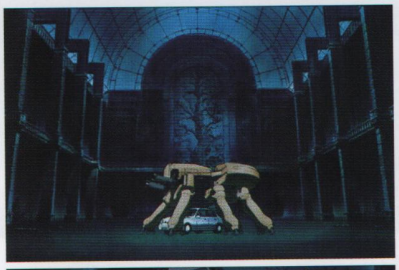
Ecco perché si rende necessario stabilire in partenza che cosa disegnare e che cosa tralasciare.

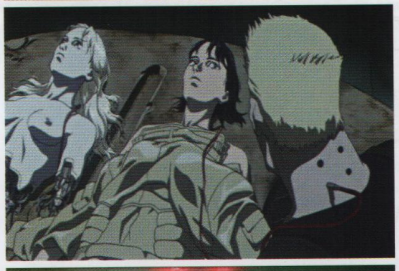


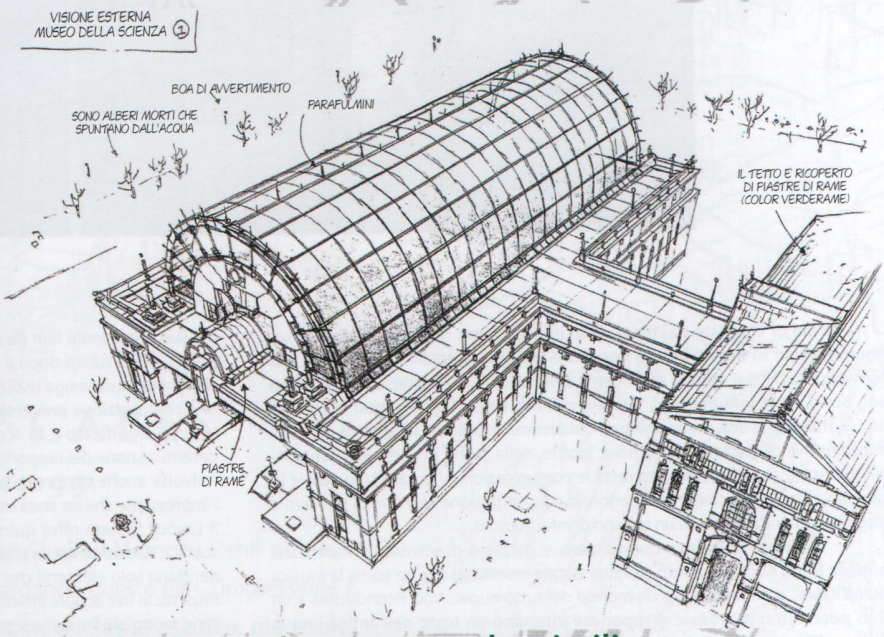
THE LAST SHOT

Quando i responsabili dell'assalto alla Sezione 9 si dividono, Batou si ritrova a inseguire un Dummy mentre Motoko, dando ascolto a quanto le "sussurra il suo Ghost" insegue il vero obiettivo. Finisce così per ritrovarsi in un museo della scienza in parte sommerso dalle acque della baia...

Museo della scienza
Se la sua copertura semicircolare richiama alla mente un vecchio edificio di stile europeo, questo museo della scienza presenta però anche elementi riconducibili a un santuario.







▶" In fondo noi due siamo molto simili, non credi? Noi ci riflettiamo l'uno nell'altra, come un oggetto fronteggia la propria immagine allo specchio".

▶"Motokooo!!!"

Ormai emotivamente coinvolta con il Burattinaio, Motoko non dà ascolto all'avvertimento del pilota dell'elicottero e, pur cosciente del rischio di un'imboscata, si introduce da sola nel museo della scienza in rovina dove ha visto entrare l'auto della Sezione 6.
Trova però ad attenderla un nemico più pericoloso del previsto: un mezzo corazzato a più zampe. Pur non avendo con sé un equipaggiamento adatto ad affrontarlo, Motoko ingaggia lo stesso un combattimento, ignorando i saggi consigli di Batou. Tenta quindi di forzare il portello del mezzo corazzato, ma il suo corpo cibernetico non sopporta lo sforzo e cede. Impossibilitata a muoversi, viene agganciata come bersaglio dal conduttore del mezzo corazzato: la sua testa, Brain Shell compreso, sta per essere fatta saltare, quando, appena in tempo, irrompe Batou con un'arma anticarro, salvando Motoko in extremis.
Nonostante sia ormai ridotta a un rottame, Motoko sorprende Batou chiedendogli di essere connessa al Burattinaio, l'unica possibilità che le resti di immergersi in lui. D'altra parte, il Burattinaio stesso non desidera altro che di connettersi proprio con Motoko.

Sbigottito, Batou cerca di scollegare i cavi che connettono Motoko e il Burattinaio, ma questi riesce a impedirlo nei movimenti, bloccandogli un braccio.
«In fondo noi due siamo molto simili, non credi?», fa notare il Burattinaio a Motoko, come se la conoscesse da sempre e fosse al corrente dei suoi dubbi sulla propria natura umana.
Oshii interpreta questa scena secondo la mitologia giapponese: Il Burattinaio assume il ruolo di Amaterasu-Omikami, mentre Motoko incarna Ame-no-Uzume-no-Mikoto intenta ad aprire la caverna Ama-no-Iwa-Yato, qui rappresentata dal portello del mezzo corazzato, senza riuscirci. È invece Batou che, come Ame-no-Tajikarao, distrugge il mezzo corazzato, dotato di sei zampe e due mitragliatrici Gatling, per un totale di otto estremità, proprio come il mostro-ragno descritto in numerosi miti*.

Dalla fusione tra il Burattinaio e Motoko si origina una nuova forma di vita. Emblematico è l'avanzare dei segni dei proiettili lungo l'albero che simboleggia l'evoluzione degli esseri viventi, durante il combattimento di Motoko con il mezzo corazzato (la scritta "hominis", dove si fermano i segni dei proiettili è la parola latina per "uomo"). Allo stesso tempo, la fusione rappresenta il matrimonio tra uomo e macchina: come chiesa, il museo della scienza; il fragore del fucile del cecchino al posto delle campane e la visione di un angelo giunto a portare la sua benedizione... benedizione che viene cantata in lingua Yamato sulle note della musica di Kenji Kawai.

Il cecchino che prende di mira il Burattinaio e Motoko viene bloccato attraverso l'AI del mezzo corazzato, il cui pilota è ormai morto, ma è Batou a salvare Motoko, proteggendola dalle pallottole con la propria mano e preservando così il suo Brain Shell.
L'atto eroico costa un braccio a Batou, che viene tratto in salvo da un elicottero della Sezione 9; il direttore Nakamura della Sezione 6 è messo sotto inchiesta e, anche se la verità sul caso del Burattinaio viene insabbiata, se non altro l'indagine vede una sua conclusione. Batou, però, non rivela neppure alla Sezione 9 che fine abbia fatto il Brain Shell di Motoko, e dopo averlo portato in un posto sicuro, gli fornisce un nuovo corpo cibernetico. In questo modo Motoko rinasce con le sembianze di una giovinetta.

«Potrai restare per il tempo che desideri» la rassicura Batou, ma Motoko rifiuta l'offerta, ribattendo semplicemente: «Penso che andrò». Batou le consegna allora una vettura codificata con il numero 2501, la stessa cifra correlata al progetto che ha dato vita al Burattinaio. I due stabiliscono che proprio quel numero sarà la parola d'ordine che si scambieranno il giorno in cui dovessero incontrarsi ancora, ma perché questo accada bisognerà attendere *Innocence*.

* Ci si riferisce a un episodio dei miti shintoisti: dopo che la dea del Sole Amaterasu si era ritirata in una caverna chiusa con un pesante portone, per sfuggire alla malvagità di suo fratello Susanoo (dio delle tempeste), il mondo era precipitato nell'oscurità.
Ame-no-Uzume, spirituale dea dell'alba, con l'aiuto di una danza, di uno specchio e della forte divinità Ame-no-Tajikarao, riuscì a far riflettere Amaterasu nello specchio e a farla uscire allo scoperto.
Riguardo il ragno, ricorre nella mitologia giapponese.

▶"Qui ormai non esistono più né il programma conosciuto come il Burattinaio né la donna che si faceva chiamare *Maggiore*".

Rinata a nuova vita, Motoko si risveglia in un corpo cibernetico da ragazzina, in un posto sicuro: una casa che Batou usa, all'occorrenza, anche come nascondiglio. Dinanzi alla sua contrarietà per essere stata inserita in un corpo simile, Batou le spiega che andava di fretta e che non aveva altro a disposizione. Rinata a nuova vita, Motoko torna così indietro con gli anni.

▶" Vediamo, a questo punto dove posso andare? In fondo, la rete è sterminata..."

『GITS』Domande e Risposte

"GITS" Mysteries and Answers

D1 Qual era l'obiettivo del Burattinaio?

La IA del Burattinaio – in origine Progetto 2501 – viene attivata nell'interesse nazionale, allo scopo di raccogliere informazioni e manipolare gli indici di Borsa attraverso l'hacking dei Ghost. Fornisce, tra l'altro, il pretesto per il rimpatrio forzato del colonnello Malles.
Vagando per i recessi della rete, però, il Burattinaio prende coscienza di sé e, auto-proclamandosi una forma di vita, si prodiga per completarsi, fondendosi con Motoko e lasciando nella rete le sue varianti, i suoi figli, per poi morire con lei, un giorno.
Lasciare delle semplici copie di sé, infatti, non farebbe nessuna differenza, e basterebbe un solo virus per annientarle tutte, contemporaneamente.

Sulle tracce del Burattinaio, gli uomini in cui si imbatte la Sezione 9 non sono che fantocci manovrati grazie all'hacking del loro Ghost. Anche il corpo femminile cibernetico, in fondo, per il Burattinaio non è che un guscio da utilizzare temporaneamente.

R Presa coscienza di sé, questa IA ha fatto di tutto per diventare una forma di vita completa.

D2 Qual è il significato della seconda Motoko che Motoko vede dalla chiatta?

Guardando verso l'alto mentre discende il fiume a bordo di una chiatta, Motoko vede una persona con un volto perfettamente identico al suo. In questo mondo è normale avere un corpo cibernetico. In altre parole, è un mondo in cui si può modificare in piena libertà il proprio aspetto esteriore: volto, corporatura, sesso di appartenenza. Nel caso di corpi cibernetici già pronti senza specifiche particolari, non è impossibile che ne siano realizzate più copie con la medesima faccia. Motoko, tuttavia, potrebbe avere avuto un'allucinazione. In fondo, dopo il suo incontro con il Burattinaio ha cominciato a nutrire dubbi sul proprio "io"... Comunque sia, in questo mondo non è impossibile incontrare qualcuno con lo stesso proprio aspetto, ed ecco che quello dell'"io" diventa un concetto fin troppo vago e difficile da determinare senza delle vere basi.

R Che sia un cyborg con un volto identico al suo, visto per caso?

Anche il fatto che Motoko veda l'altra attraverso un vetro è simbolico, in quanto il vetro può essere interpretato come uno specchio. E i manichini privi di vestiti possono fornire l'interpretazione che i corpi cibernetici "ancora vuoti" sono pari a dei fantocci.

D3 Chi è l'angelo che appare al momento della fusione con il Burattinaio?

Le piume che scendono lentamente dal cielo possono essersi staccate dalle ali dell'angelo, ma non è possibile escludere che si tratti di frammenti che si riversano dalla "struttura superiore" verso la quale si stanno avviando Motoko e il Burattinaio.

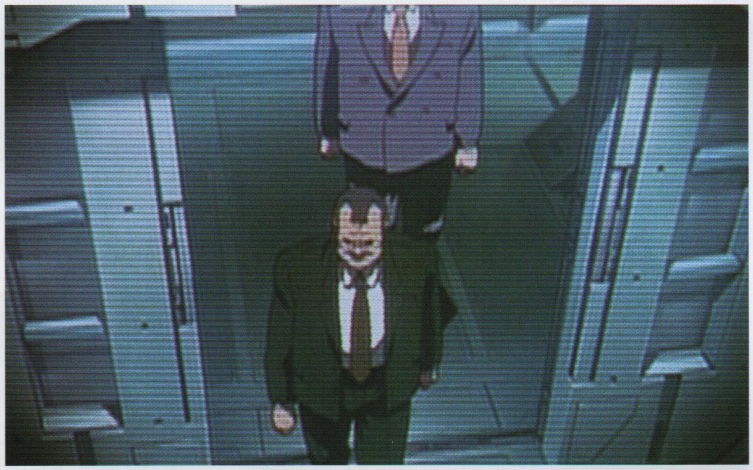
Dopo essere entrata in contatto con il Burattinaio e subito prima di essere presa di mira dal cecchino della Sezione 6, Motoko vede cadere lentamente dal cielo delle piume e scorge la figura di un angelo.
Il Burattinaio le ha appena detto: «Come puoi notare, sono stato collegato a una rete sconfinata di cui io stesso faccio parte. Anche se non hai accesso a questa rete, sei comunque in grado di percepirla come se si trattasse di un fascio di luce» e ciò che vede come le piume di un angelo potrebbe essere proprio questa rete sconfinata. Motoko si sente dire inoltre: «Tu e io siamo due parti limitate del tutt'uno che insieme rappresentiamo. È ora di uscire dai nostri confini e di spostarci in una struttura superiore». In pratica, questo angelo potrebbe essere considerato come un'entità giunta a presenziare alla morte di Motoko in quanto "essere umano" o anche come una presenza giunta a benedire lo "spostamento a una struttura superiore", ossia alla "fusione tra uomo e IA".

R Che simboleggi la benedizione alla nascita di una nuova forma di vita?

D4 Qual era lo scopo della Sezione di Pubblica Sicurezza numero 6?

Appreso della fuga del Burattinaio, poi finito alla Sezione 9, la Sezione 6 arriva a recuperarne il corpo cibernetico, portandosi appresso la richiesta firmata dal Ministro degli Affari Esteri. Di norma, una faccenda del genere si sarebbe risolta serenamente, ma il Burattinaio comincia a parlare a sproposito, mettendo a rischio i segreti del Progetto 2501. Per evitare di dare spiegazioni alla Sezione 9, il corpo cibernetico del Burattinaio viene portato via dalla squadra d'assalto condotta di nascosto da Nakamura.
Da notare che Nakamura indietreggia per non essere coinvolto nella sparatoria, quando sente il Burattinaio affermare di essere "una forma di vita che si è aggregata ed è nata nell'oceano delle informazioni".

R Recuperare o eliminare il Burattinaio, ormai fuori controllo.



Trovando sospetto che Nakamura e Willis siano giunti su due distinte vetture, Togusa controlla il peso delle auto prima e dopo la chiusura delle porte automatiche, accorgendosi così della presenza di intrusi nascosti dalla mimetizzazione termo-ottica.

LA SPIEGAZIONE DEI TERMINI IN *GITS*

【 GHOST 】

Nel film, il significato di questo termine non viene spiegato e la sua definizione è lasciata allo spettatore. Applicato a un corpo cibernetico, lo si può interpretare come coscienza di sé, volontà, anima e via elencando. A differenza delle creature viventi, di solito le IA non possiedono un Ghost.

【 MEGATECH BODY 】

È l'azienda che produce i corpi cibernetici ad alta segretezza usati in particolare dal governo; anche quello di Motoko è uscito dalle sue fabbriche. Respinto dalla protezione attiva della Sezione 6, il Burattinaio si rifugia in un corpo artificiale della Megatech Body, per avere la possibilità di entrare in contatto con Motoko.

【 PROTEZIONE ATTIVA 】

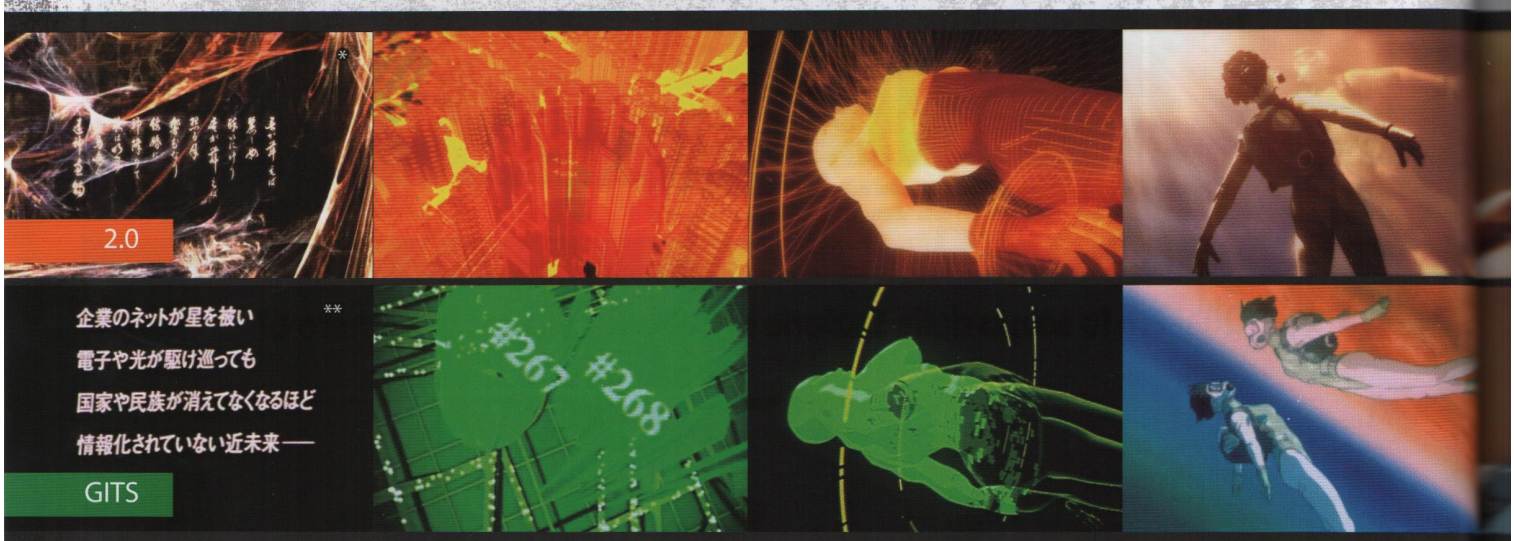
È il muro di protezione (un Firewall, per dirla con un termine attuale) dotato anche della funzione di attacco per respingere gli hacker. Le protezioni attive più potenti sono in grado persino di bruciare il cervello dell'avversario, uccidendolo, ma l'uso di tali protezioni è soggetto a restrizioni.

COLUMN

Comparazione con GHOST IN THE SHELL 2.0

Comparison with GHOST IN THE SHELL 2.0

Nel 2008 è uscita al cinema la versione aggiornata GHOST IN THE SHELL 2.0, presentata di seguito. A riguardo, il regista Oshii ha dichiarato: «La prima versione non scomparirà».



* Quando io ballo, una bella donna si ubriaca. Quando io ballo, la Luna luminosa risuona. Per il matrimonio il Dio è disceso sulla Terra. E al sorgere del Sole il tordo canta. Per accogliere la Provvidenza del Dio lontano.
** Nel futuro prossimo in cui l'intero pianeta è ricoperto dalle reti di imprese commerciali, elettroni e luci si inseguono in ogni luogo. Nonostante questo il mondo non è ancora sufficientemente informatizzato da far sparire le nazioni e le etnie…

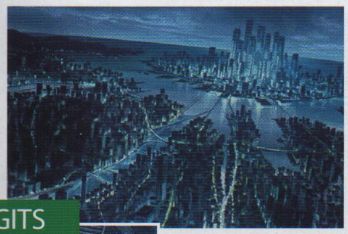
Mamoru Oshii ha realizzato il film live action *Avalon*, uscito nel 2001: in un decadente futuro prossimo, le persone si divertono con un videogioco in realtà virtuale. In quel contesto, per rappresentare lo schermo del computer aveva utilizzato toni dell'arancione, che gli consentivano di rendere i colori caldi del *nixie tube*. Ereditati in seguito anche da *Innocence* (2004), questi colori sono stati inseriti anche in *2.0*, dove le inquadrature di ogni genere di display o con i cervelli cibernetici sono state rielaborate nelle sfumature dell'arancione. Inoltre, per una parte delle scene, i disegni del personaggio realizzati a mano sono stati sostituiti con altri, realizzati completamente in CG.

Il Burattinaio passa da LUI a LEI

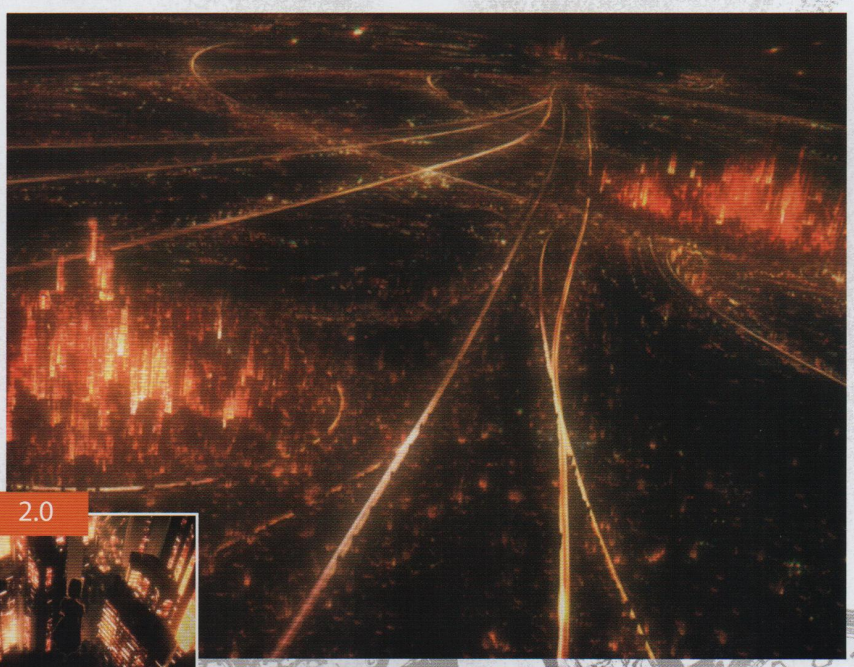
In *2.0* tutti i personaggi sono ridoppiati, per giunta con l'audio 6.1ch della Skywalker Sound, in modo da far apparire tutto più reale, specialmente il rumore degli spari. Inoltre il Burattinaio, prima interpretato dal doppiatore Iemasa Kayumi, in *2.0* viene reinterpretato dall'attrice Ryoko Sakakibara, che già aveva un profondo legame con le opere di Mamoru Oshii. Questo comporta che Willis, che in precedenza si era sempre riferito al Burattinaio con il "lui", passi al "lei". Considerando che nel triangolo formato da Motoko, Batou e Burattinaio, Batou si vede portare via Motoko... ecco che si può interpretare la circostanza in un modo diverso. E in *Innocence*, quando Motoko torna a presentarsi a Batou, il nuovo contesto assume una definizione piuttosto convincente.

La città della sequenza finale

Dopo avere lasciato la casa di Batou, dove si era risvegliata, Motoko osserva dall'alto la città, domandandosi: «Vediamo, a questo punto dove posso andare?». In CG, la città è rappresentata nei toni dell'arancione, con una credibilità che non era possibile ottenere ai tempi della prima edizione, con i disegni realizzati a mano e in analogico.
La versione 2.0 della città offre autoveicoli, elicotteri e aerei in movimento sullo sfondo di una metropoli in cui le informazioni più varie sfrecciano e si incrociano tra loro. Questa può essere considerata come la perfetta rappresentazione dell'immenso oceano delle informazioni in cui Motoko è pronta a tuffarsi.



GITS



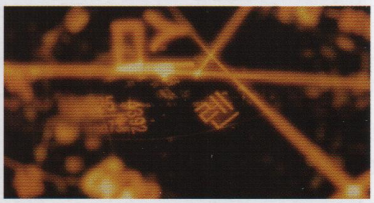
2.0

Capitolo 2

『INNOCENCE』

~Il capitolo del 2501~

Vita e morte, vanno e vengono
Come marionette che danzano su un tavolo
Appena si tagliano i fili
Crollano facilmente



INTRODUCTION

~introduzione~

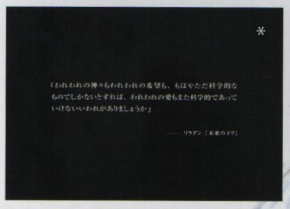
Questo lungometraggio, realizzato dal regista Mamoru Oshii e uscito nel 2004 come sequel di *Ghost in the Shell*, descrive la Sezione 9 della Pubblica Sicurezza dopo la scomparsa di Motoko Kusanagi in seguito alla sua fusione con il Burattinaio.

La realizzazione di quest'opera ha puntato ad una qualità capace di resistere anche al trascorrere del tempo: una vera sfida al mondo dell'animazione, con un impegno che mirava a un vero e proprio upgrade su molti fronti. Per quanto riguarda la scenografia, questa volta le location si ispirano anche all'Italia e a Taiwan. È stato fatto inoltre abbondante uso di CG, specialmente per quanto riguarda gli sfondi: alla minuziosa costruzione degli spazi in 3D, sono stati fusi disegni realizzati a mano da valenti animatori. Questa tecnica, unita alla musica, rende indimenticabile ogni singola scena, e in particolare la festa a Etorofu. In questa circostanza, così come altrove e in continuità con l'opera precedente, l'atmosfera è enfatizzata dal coro che ha il sapore popolare della tradizione giapponese. In precedenza, però, il canto era eseguito da tre soli artisti, mentre questa volta si sovrappongono fino a 75 voci. Inoltre la melodia dell'immenso carillon è stata fatta risuonare tra i resti di una cava sotterranea e, in seguito, ulteriormente perfezionata dallo staff premio Oscar della Skywalker Sound.

Un'altra particolarità dell'opera è di essere ricca di citazioni, per quanto non sia necessario conoscere ogni singola frase famosa per apprezzare il film. Per esempio, paragonando i cyborg e le ginoidi (androidi dalle sembianze femminili) a semplici bambole, ci si domanda: "Perché gli uomini costruiscono bambole? Perché a volte venerano e a volte temono queste bambole realizzate a loro immagine?»
Anche a distanza di anni dall'uscita nelle sale, lasciarsi assorbire dalle immagini e dalla musica, lasciando che le parole scorrano come un commento sonoro, è comunque sufficiente a farsi risucchiare e sovrastare dall'opera del regista Oshii. Innocence è inoltre il primo lungometraggio giapponese di animazione a essere ritenuto meritevole di una nomination alla selezione ufficiale del Festival di Cannes.

STORY
～la storia～

«2501… Usiamola come parola d'ordine per quando ci rincontreremo». Sono trascorsi tre anni da quando, pronunciate queste parole, Motoko è sparita. Batou, in preda alla nostalgia per lei, vive con un cane ed è rimasto alla Sezione 9 di Pubblica Sicurezza.



** Se i nostri dei e le nostre speranze sono solo dei fenomeni scientifici, allora dovremmo ammettere che anche l'amore è scientifico.*
- Auguste de Villiers de L'Isle-Adam (Eva Futura) -

▶"Aiutatemi..."

Quando raggiunge la Hadaly, Batou sente una voce che dice: «Aiutatemi…». Questa voce è rimasta anche nella memoria analizzata da Haraway. Inoltre, nel luogo dove Volkerson è stato ucciso, viene rinvenuta la foto di una ragazza.

Uno dopo l'altro, si verificano numerosi casi di ginoidi Hadaly prodotte dalla Locus Solus che uccidono il loro proprietario per poi autodistruggersi. Secondo l'agente della scientifica Haraway, a causa di un guasto le Hadaly hanno infranto una delle grandi leggi della robotica: "Un robot non può recar danno a un essere umano". Allo stesso tempo, per autodistruggersi o, per dirla in altro modo, per *suicidarsi*, le ginoidi si sono dovute affrancare anche da un'altra legge: "Un robot deve proteggere la propria esistenza purché questo non implichi di dover recare danno a un essere umano".

▶"Usi il cibo fresco per il tuo cane? Prendigli il cibo secco e vedrai che ti durerà anche per sei mesi".*

Dopo la grandiosa sparatoria negli uffici della Yakuza, Batou si reca nel solito negozio di alimentari per comprare il cibo al suo adorato cane. Ma lì per lui è stata disposta una trappola.

Batou e Togusa stanno per recarsi da Volkerson, ispettore alle spedizioni delle ginoidi Hadaly, quando vengono informati che è stato assassinato. Indagando, scoprono che è stato eliminato da un cyborg appartenente alla gang Kojinkai, il cui boss è stato recentemente ucciso proprio da una Hadaly. L'omicidio di Volkerson sarebbe dunque una ritorsione.

Prima di essere immesse normalmente sul mercato, un campione di Hadaly era stato fornito, allo scopo di monitorarne il funzionamento, ad alcuni utenti registrati. Indagando su un possibile collegamento tra l'organizzazione criminale e la Locus Solus, Batou e Togusa si recano presso gli uffici della Kojinkai, dove Batou elimina numerosi Yakuza, sopraffacendoli a colpi di mitragliatrice. Il loro nuovo capo, però, non sembra essere al corrente delle connessioni con la Locus Solus: la vita dell'ispettore alle spedizioni gli era letteralmente stata offerta per chiudere la faccenda dell'assassinio del boss.

Batou e Togusa vengono redarguiti da Aramaki per la sparatoria in città, nonostante sia stata un espediente grazie al quale Batou conta di smascherare chi si trovi dietro le quinte di tutta la faccenda. Le conseguenze non si fanno attendere. Quando Togusa lo accompagna ad acquistare il cibo per il suo adorato cane, non appena entra nel negozio Batou ha una strana sensazione e percepisce lo scatto di una pistola che viene armata. Prende quindi a osservare con attenzione i clienti, portando la mano alla propria arma. Improvvisamente colpito al braccio, è pronto a rispondere al fuoco e si avvicina al proprietario, che imbraccia un fucile da caccia. Proprio in quell'istante, però, Ishikawa resetta il suo cervello cibernetico, hackerato al momento dell'avvio del programma di tracciamento, prima che Batou entrasse nel negozio. Tenendo la pistola nella mano sinistra, infatti, Batou si era sparato al braccio destro, per poi prendere a fare fuoco a caso. Ishikawa, incaricato da Aramaki di tenere d'occhio Batou, risece quindi a fermarlo prima che uccida l'innocente proprietario del negozio. Per quanto manovrato, Batou non è però stato spinto

** Nel doppiaggio italiano, la citazione riportata in questa pagina è cambiata in: «Usi il cibo morbido per il tuo cane? Dagli solo cibo secco, così vedrai che vivrà più a lungo». In quel contesto, la preoccupazione non era però per la vita del cane, ma nasceva dal fatto che Batou si recava in quel negozio fin troppo spesso. Per esigenze di doppiaggio, questa non è la sola citazione a differire dall'originale giapponese. Laddove le traduzioni non siano letterali e perfettamente aderenti all'originale giapponese, il significato dell'opera né la sua decifrabilità sono in alcun modo compromessi.*

Batou possiede sensi tanto sviluppati da avvertire subito che c'è qualcosa di strano nel negozio. Nonostante sia stato hackerato, Batou viene salvato da Ishikawa, che lo stava controllando usando Togusa come cimice (schermo).

▶"Attento: sei in pericolo".

al suicidio, dunque Ishikawa deduce che lo scopo di avergli hackerato il cervello cibernetico non fosse la sua eliminazione, ma provocare uno scandalo per gettare discredito sulla Sezione 9. È la dimostrazione che dietro al caso delle Hadaly si nasconda un'eminenza grigia.

Le indagini conducono Batou e Togusa a Etorofu, al confine nord, dove si trova la sede della Locus Solus. I due contano di ottenere delle informazioni da Kim, abilissimo hacker e vecchio amico. Non sospettano affatto la responsabilità dello stesso Kim nell'hackeraggio del cervello di Batou e delle false percezioni che travolgono i due investigatori non appena si trovano nell'abitazione dell'hacker. Solo cogliendo gli avvertimenti del suo "angelo custode", Batou riesce a uscire dal labirinto in cui rischiava di perdersi e a bloccare il cervello cibernetico di Kim, che si rivela complice della Locus Solus.

Collegando il cervello cibernetico dell'hacker al sistema di sicurezza dell'azienda, i due agenti riescono a eludere la vigilanza e a infiltrarsi nello stabilimento, prima che Kim venga annientato dal contrattacco informatico da parte della Locus Solus. Alla sua morte, entra però in esecuzione il virus concepito come suo personale regalo d'addio.

Le Hadaly della linea di produzione vanno fuori controllo e prendono ad attaccare anche gli uomini della stessa Locus Solus. Mentre è impegnato a combatterle, Batou si vede all'improvviso sottrarre il fucile da una della Hadaly che tuttavia lo copre, sparando contro le altre. Batou non tarda a riconoscerla: «Ne è passato di tempo, Maggiore…».

Fusa con la rete, Motoko si è infiltrata nel cervello cibernetico di una delle Hadaly per potersi materializzare di fronte a Batou. Assume quindi il comando dell'intero sistema informatico, bloccando le ginoidi impazzite.

Esplorando l'area, Motoko e Batou trovano delle bambine che si sospettava fossero state sequestrate dalla Kojinkai. La Locus Solus ha duplicato il loro Ghost nelle Hadaly. Per salvarle, Volkerson aveva introdotto un bug nelle

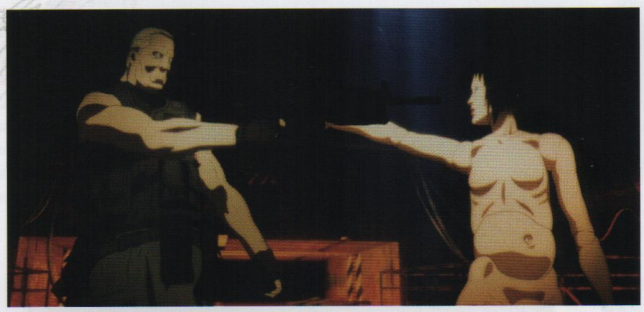
▶"Non sai quando smettere, vero, Kim? Non abboccherò a un altro diversivo!"

Nell'abitazione di Kim, a Batou e a Togusa vengono mostrati in loop ricordi da incubo. Si tratta di un altro hacking, ma stavolta Batou se ne libera da solo. Dopo di che salva Togusa da questi falsi ricordi e arresta Kim.

Hadaly, confidando che le indagini conducessero la polizia fino alle bambine, responsabili della follia delle ginoidi. Batou se la prende con le piccine per il suicidio delle Hadaly dotate di anima, ma una di loro si giustifica: «Io non volevo diventare una bambola!», ignorando che Batou sia un cyborg, dunque egli stesso una bambola, almeno per metà.

Poco dopo, Motoko svanisce assicurando che «Ogni volta che entrerai nella rete, io sarò sempre e comunque al tuo fianco». La Hadaly in cui era entrata cade scomposta, come una marionetta cui siano stati troncati i fili.

▶"Dio sia lodato… Ne è passato di tempo, Maggiore."

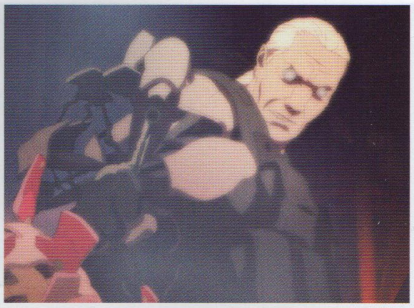


Mentre combatte contro un gran numero di Hadaly, finalmente Motoko si decide a manifestarsi per combattere al fianco di Batou proprio come un tempo. Tuttavia, non si tratterrà a lungo...

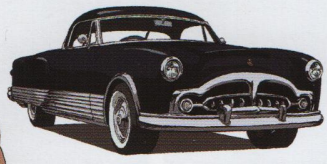
CHARACTERS

~i personaggi~

Di base, l'impostazione dei personaggi ricalca quella dell'opera precedente, ma sono comunque trascorsi tre anni e gli effetti della scomparsa di Motoko si presentano in vari modi, anche nelle espressioni o nel vestiario.



Back view

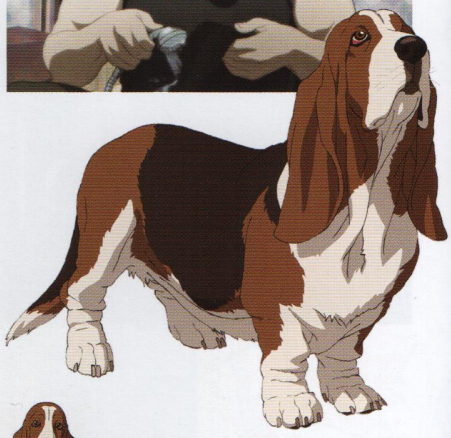


L'auto di Batou

In quest'opera il design delle auto è stato volutamente reso classico sotto ogni aspetto.

Batou

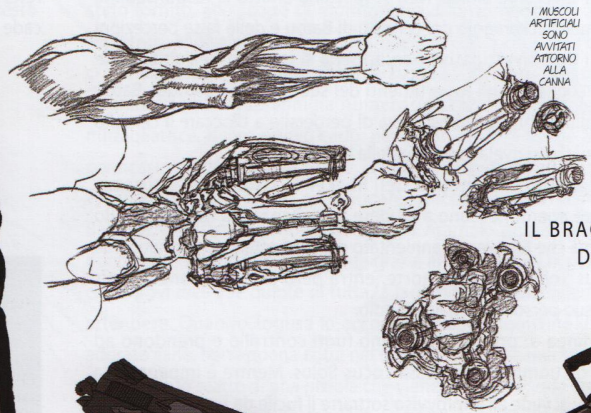
Batou ha i capelli più lunghi, tanto da poterli legare. Essendo un cyborg dal corpo quasi completamente meccanizzato, non dovrebbe essere invecchiato, ma il suo volto è segnato dalla nostalgia che lo attanaglia fin dalla scomparsa di Motoko. In questo lungometraggio, mostra aspetti inediti: a casa si prende cura del cane; spara alle ginoidi con l'arma da fuoco inserita nel braccio destro. Nonostante la perdita subita, combatte con vigore. Chissà che cosa prova Motoko, vegliando su di lui...?



BASSET HOUND GABRIEL (FEMMINA)

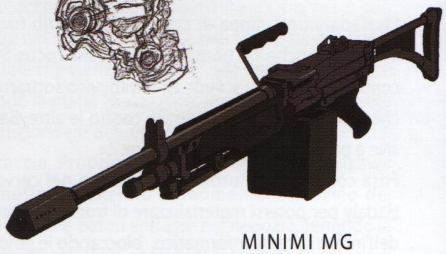
È l'adorato cane di Batou. Ha lo stesso nome di quello del regista Oshii.

▶"Inoltre al mio fianco c'è un angelo custode".



IL BRACCIO DESTRO DI BATOU

40 SW



MINIMI MG

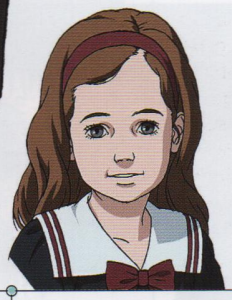
Le Minimi MG hanno un forte rinculo e sparare restando in piedi è un'impresa possibile solo a Batou. L'arma da fuoco segreta inserita nel suo braccio destro presenta un'impostazione complessa che non limita i movimenti dell'arto.

▶"Inoltre al mio fianco c'è un angelo custode".

Togusa

Non essendo un cyborg, Togusa è invecchiato. Ha una moglie e una figlia, e non tollera che Haraway consideri i bambini alla stregua di bambole. Stupendosi per i falsi ricordi immessi da Kim, mostra di essere, in quest'opera, il personaggio che ha le reazioni e un'espressività più *normali*. Subisce spesso le conseguenze del modo piuttosto rude con cui Batou conduce le indagini.

LA FIGLIA DI TOGUSA

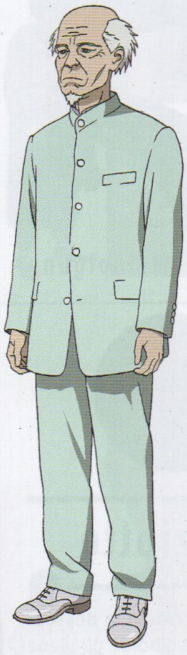


L'auto di Togusa

Mateba Custom

Essendo sposato, ha un'auto che sembra proprio adatta a una famiglia. Esattamente come nel lungometraggio precedente, la sua pistola preferita continua a essere una Mateba.

Aramaki



Non presenta la dignitosa energia del lungometraggio precedente. Persino Aramaki prova un senso di perdita per l'assenza di Motoko e teme che anche Batou possa andarsene.

▶"Dagli cibo secco, dammi retta. Non c'è dubbio: è sicuramente meglio per l'equilibrio nutrizionale del tuo cane".

▶"Fallo camminare da solo… senza commettere peccati, con pochi desideri, come gli elefanti nella foresta".

Ishikawa

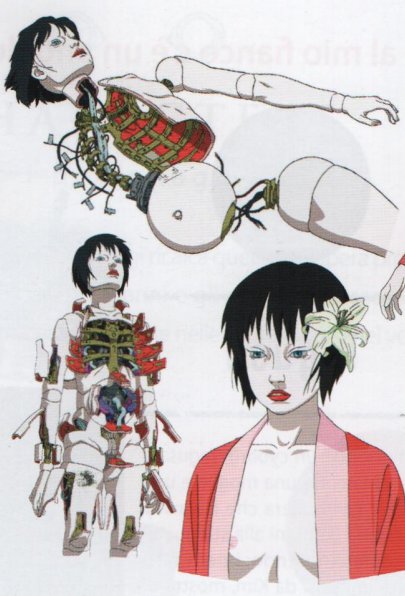
Con i capelli sulla nuca più corti, Ishikawa ha ora un aspetto pulito e ordinato. Frequenta Batou da molto prima di Togusa, per questo gli dice sempre apertamente cosa pensa.
In questo lungometraggio sorveglia Batou di nascosto, su indicazione di Aramaki.

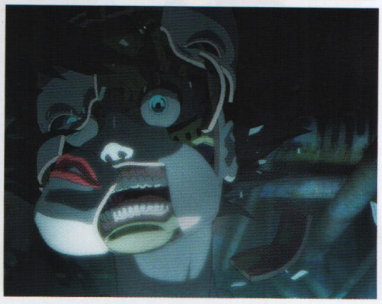
L'auto di Ishikawa

Realizzata in CG, è stata successivamente ritoccata a mano con l'aggiunta dei riflessi.

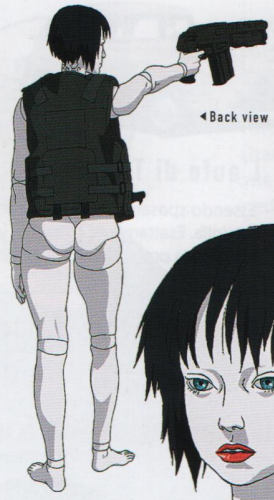
Ginoide
Modello 2052 Hadaly

Androide dalle sembianze femminili della Locus Solus, è stata fornita a titolo gratuito ai migliori clienti dell'azienda, allo scopo di monitorarne il funzionamento come cameriera. In realtà è un sexaroide utilizzabile per la compagnia a scopo sessuale.

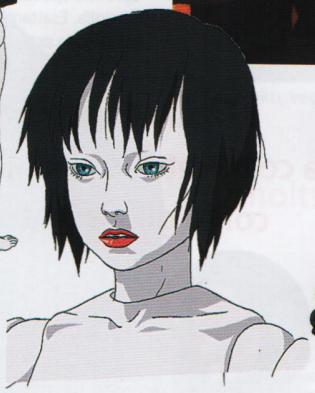




"Per essere precisi, è solo un frammento di me caricato via satellite..."



◂Back view



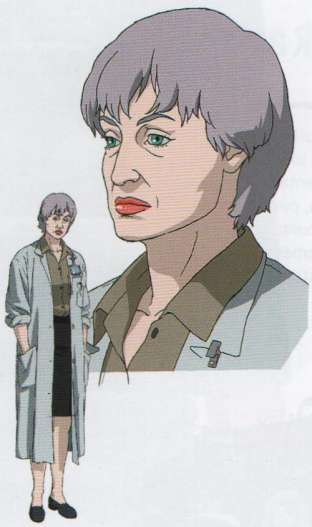
Sawed-off Shotgun

Ginoide
(Motoko)

Un frammento di Motoko viene immesso nel cervello cibernetico di una delle Hadaly. Poiché il suo grado di resistenza è lo stesso delle altre Hadaly, quando combatte contro di loro cerca di farlo nel modo più proficuo, colpendole alla testa con i piedi, che sono molto duri. Nel corso del lungometraggio, si manifestano altri frammenti di Motoko.

Haraway

Agente della scientifica, ha un'idea del tutto peculiare del valore degli esseri viventi e delle bambole, e sconvolge Togusa dicendo: «Crescere un figlio equivale a costruirsi un androide». Parole che potrebbero essere definite un hacking nei confronti di Togusa. Per inciso, è lei stessa un cyborg.



Poliziotto

Una Hadaly uccide due dei suoi colleghi, ma la ginoide gli viene sottratta di punto in bianco dalla Sezione 9, sbucata quasi dal nulla. Sarcastico con Togusa, appena questi si allontana, prende a calci con ira il cestino della carta straccia.

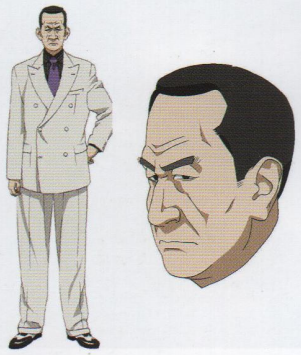
Kaniotoko

Uomo Granchio
Guardia del Corpo

Guardia del corpo degli Yakuza della Kojinkai, assassino di Volkerson.
Al mercato nero si è procurato il braccio artificiale Kanihasami mod.NR26, inefficiente per uso militare ma intimidatorio in altre circostanze. Sulla spalla ha un tatuaggio simboleggiante il segno del Cancro.

Wakabayashi

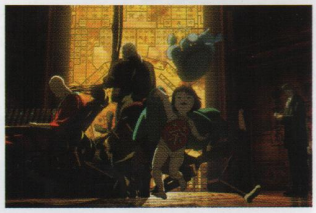
È un daikashi, un pezzo grosso della Kojinkai. Poiché il luogotenente della gang si trova in carcere, è lui ad assumere il comando, ma se la fa sotto per la paura quando Batou lo costringe a fare i nomi di chi ha partecipato alla rappresaglia per vendicare il boss, ucciso da una Hadalay.



▶"Una bambola perfetta è un corpo vivente che respira, privo di anima".

Kim

Ex delle Truppe Speciali, vecchia conoscenza di Batou, è l'hacker segretamente ingaggiato dalla Locus Solus. Quando accoglie Batou dicendo: «Non ci si vede dallo sbarco di Nemuro, eh?» si riferisce a una delle grandi guerre di cui al fumetto. Pensa che le bambole abbiano bisogno di una loro individualità e si presenta in un corpo cibernetico che sembra un cadavere.

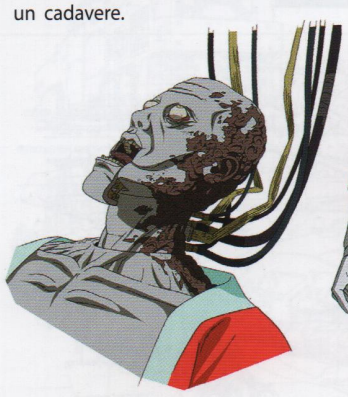


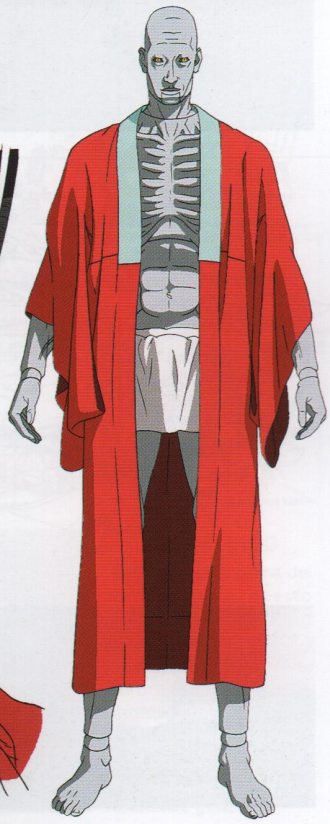
Rin

Informatore. Quando si imbatte casualmente in Batou, con il quale si intuisce un legame in passato, scappa all'istante, ma viene presto fermato. In seguito, non solo gli indica dove si trovi Kim, ma provvede anche a fornirgli un cyborg subacqueo per introdursi sulla nave della Locus Solus.

Ragazzina

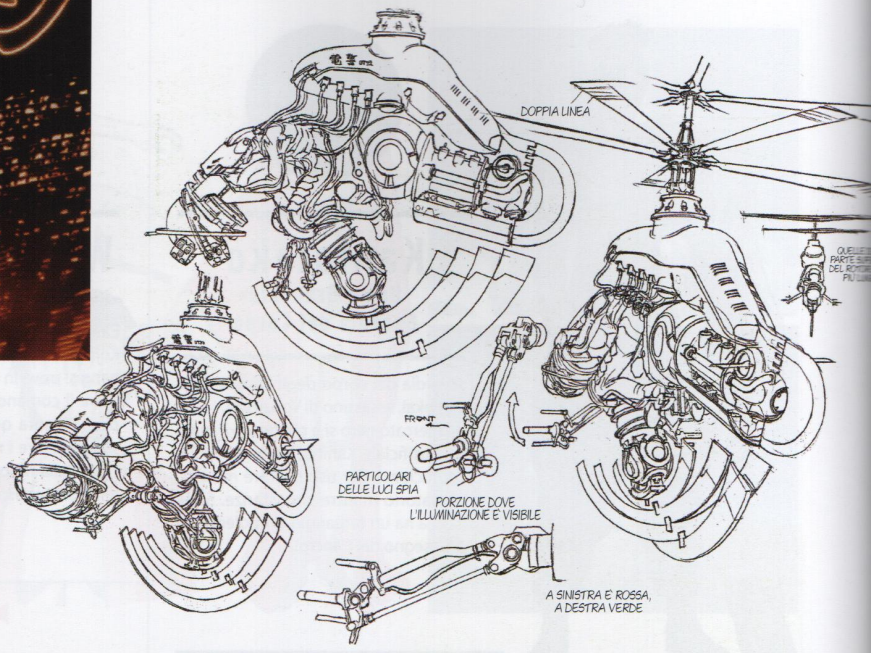
Giovane tenuta prigioniera dalla Locus Solus e usata come fonte per il Ghost Dubbing.
La richiesta: «Aiutatemi...» nella memoria della Hadaly era un suo messaggio ed è stata lei, nel suo desiderio di essere salvata, a causare gli incidenti delle Hadaly impazzite.

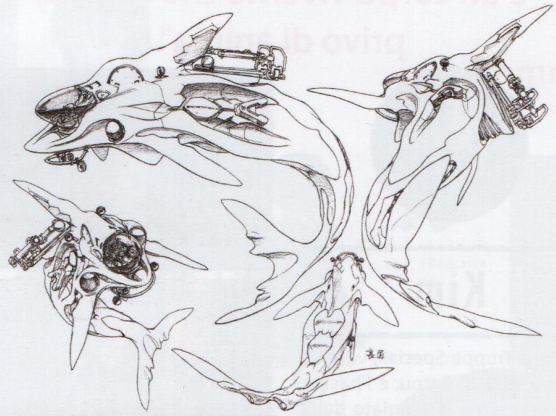




ELICOTTERO SCOUT

Piccolo elicottero della polizia cibernetica che si vede volare anche nella sequenza prima dei titoli di testa. Il pilota è collegato organicamente al corpo cibernetico impostato in modo da essere manovrato con l'apparato motorio. Il rotore principale è formato da una doppia serie di pale contro-rotanti e manca del rotore di coda.





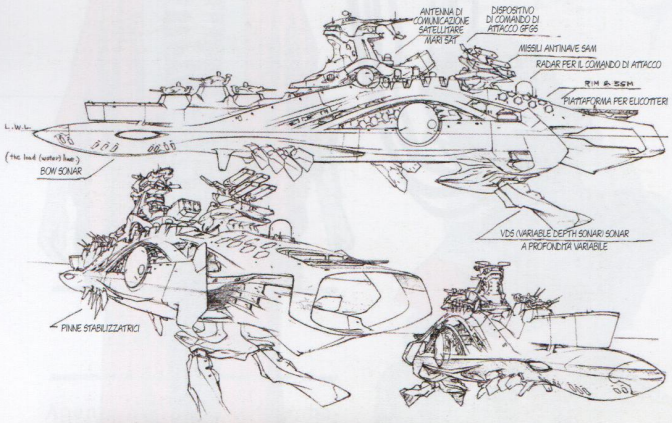
CYBORG SUBACQUEO

Impiegato nelle operazioni subacquee e dotato di braccia, è un cyborg costruito appositamente per nuotare. Batou se ne serve per raggiungere la nave dove ha sede la Locus Solus.

MECHANICS

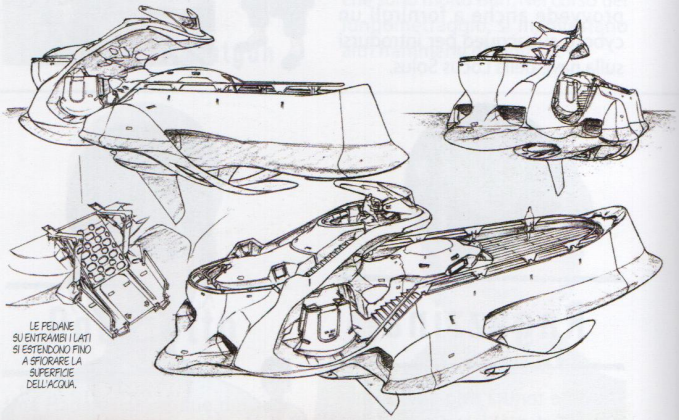
~mezzi meccanici~

Il mecha design di questo lungometraggio sarebbe dovuto essere realizzato e animato con la CG in 3D. Essendo troppo complicato, si è optato in parte per uno *pseudo 3D* dagli spettacolari effetti speciali, che sullo schermo si fonde alla perfezione con il resto.



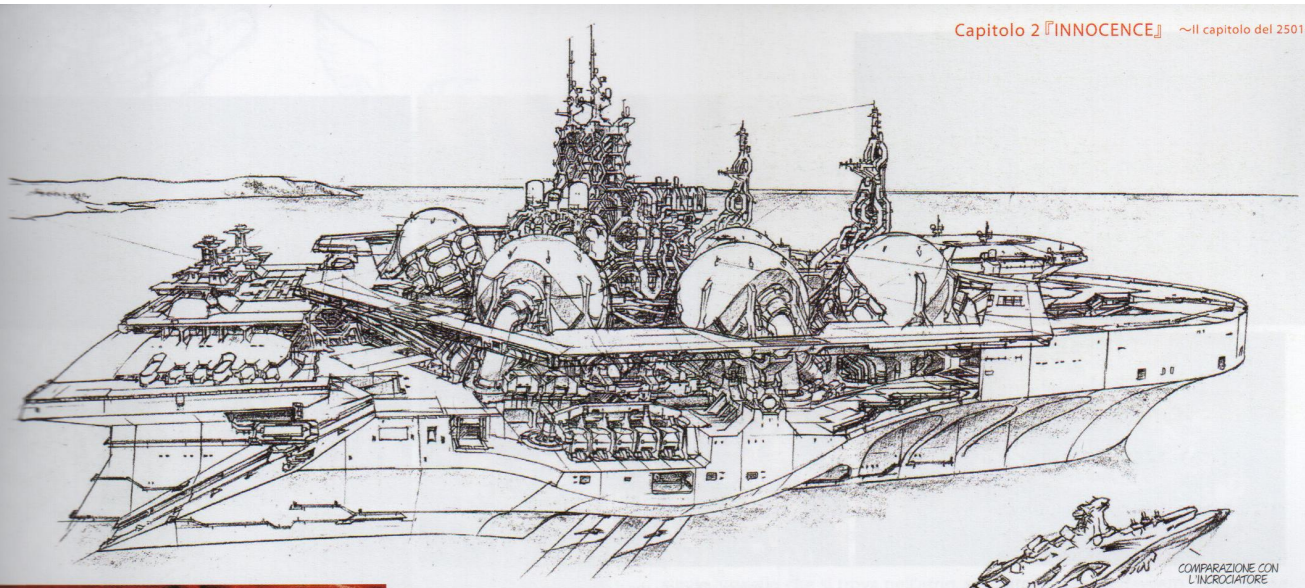
INCROCIATORE

È la nave da guerra che bombarda il palazzo di Kim. Le doppie torrette allineate in modello triplo Yamagata devono essere una passione del regista.



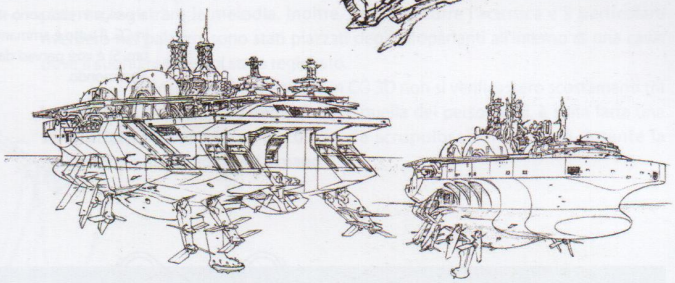
IMBARCAZIONE PER I VIAGGI DI PIACERE

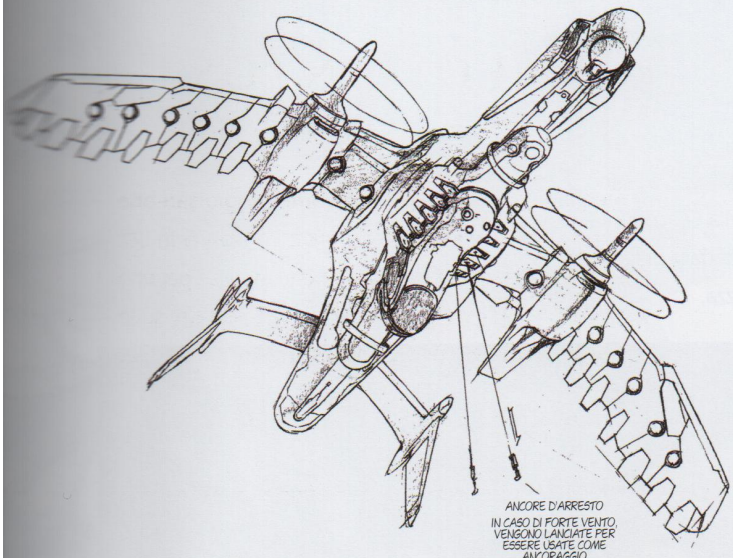
Batou vi sale per tuffarsi in mare. E Togusa se ne serve per fornire supporto a Batou attraverso il cervello cibernetico di Kim. Come l'incrociatore, è a propulsione elettrica e priva di elica.

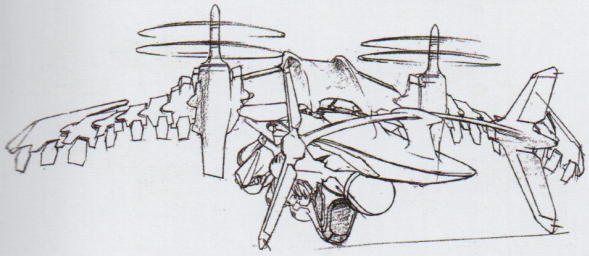


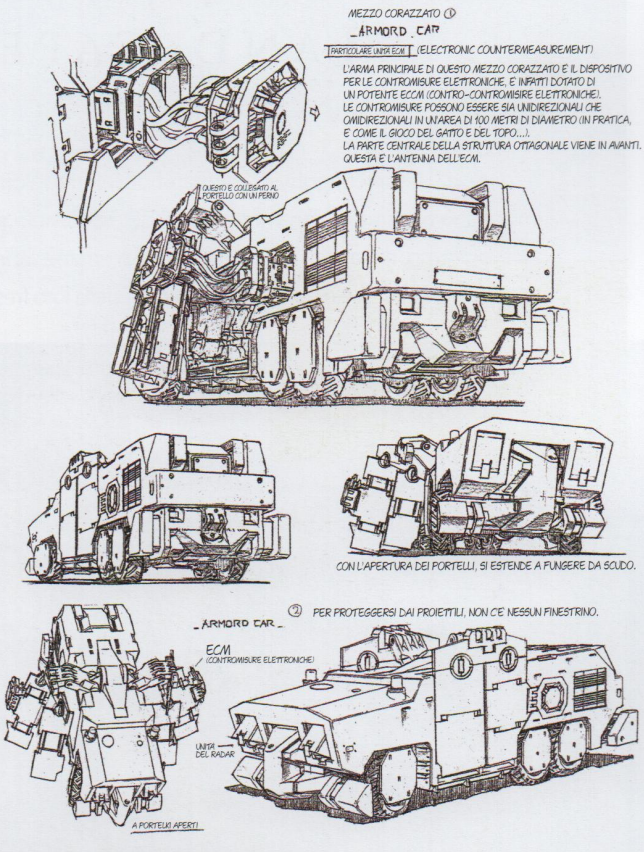
NAVE IMPIANTO

Su questa nave si trova la linea di produzione della Locus Solus. È talmente grande da avere, come portaerei, numerosi ponti. Essendo la struttura emersa davvero imponente, è previsto che gli stabilizzatori siano sempre a piena potenza.







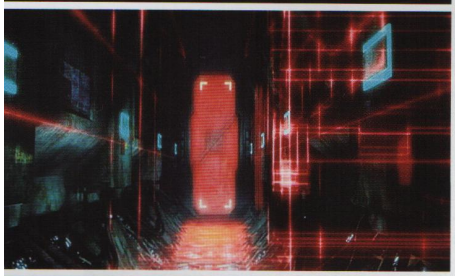


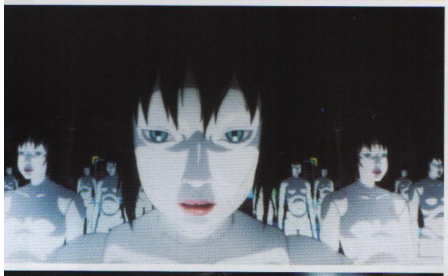
TILTROTOR VX-30

Il regista desiderava che avesse una silhouette "simile a un angelo decaduto". Il design del velivolo richiama infatti elementi organici. È un modello che si pilota connettendo il cervello cibernetico.

AUTOBLINDO

Nella sequenza prima dei titoli di testa, questo mezzo interviene sul luogo in cui la Hadaly è andata fuori controllo. Uno scudo può essere esteso a protezione degli uomini che scendono. Può operare interferenze elettroniche (ECM) per ostacolare gli hacker.





▶"... Come hai fatto ad accorgertene?!"

Kim sobbalza sorpreso nel constatare che il suo labirinto di falsi ricordi è stato dissipato. Togusa invece, non riuscendo a superare lo shock, resta immobile.

THE LAST SHOT

"Fallo camminare da solo" (Buddha, n.d.R.)
Lasciatosi alle spalle il palazzo di Kim, Batou si dirige alla nave impianto della Locus Solus.
Quest'opera può essere variamente interpretata, e si potrebbe affermare che Batou non sia realmente solo, avendo un partner, Togusa, Motoko nel web e un cane che lo aspetta a casa.

▶"Spostati, sei nel mirino. Ti copro le spalle. Come ai vecchi tempi".

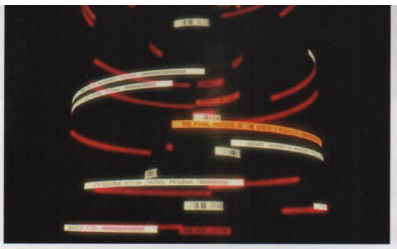
Batou e Togusa riescono a uscire dal palazzo di Kim grazie ai suggerimenti sussurrati dal loro *angelo custode*. Grazie al supporto offerto da Togusa tramite il cervello cibernetico di Kim, Batou si introduce quindi nella nave impianto della Locus Solus, dove vengono prodotte le Hadaly. Non appena il cervello di Kim muore, bruciato dalle protezioni attivate dall'azienda, si diffonde un virus che fa andare fuori controllo la linea di produzione della nave. Un gran numero di Hadaly attacca i vigilanti della Locus Solus, e Batou si trova sempre più in difficoltà, quando gli appare il suo *angelo custode*: è Motoko.
Grazie alle sue capacità, Motoko prende il controllo dell'intero sistema della nave impianto, riuscendo a bloccare le Hadaly impazzite.

Poco dopo, nei recessi più profondi della nave, Batou e Motoko trovano delle ragazzine completamente avvolte da macchinari: le ginoidi della Locus Solus non possiedono una IA, bensì una duplicazione del Ghost delle bambine, un'operazione pericolosa che può causare la morte cerebrale dell'originale. Batou ne libera una, la stessa ragazza ritratta nella foto olografica a casa dell'ispettore alle spedizioni Volkerson.
Mandando le Hadaly fuori controllo, le ragazze avevano inteso chiedere aiuto, confidando che le indagini avrebbero condotto la polizia fino a lì. Quasi accusandola, Batou le chiede conto delle ginoidi *morte*, poiché le ritiene dotate di anima. Possedendo un Ghost, le Hadaly che si sono autodistrutte non avevano forse acquisito un valore pari a quello di un essere umano?
«Io non volevo diventare una bambola!», controbatte però la ragazzina, e la replica di Motoko offre molti spunti di riflessione: «Se le bambole potessero parlare non ho dubbi che griderebbero: "Non voglio diventare umana"».

Nel combattimento di Motoko con le Hadaly è presente, come nella pellicola precedente, un canto in lingua Yamato accompagnato dalla musica, ma in questa circostanza il testo contiene tutto il "risentimento delle Hadaly". Le bambole, distrutte una dopo l'altra, pur non avendo alcuna espressione sembrano mostrare odio, e questa è la ragione per cui sono state disegnate a mano invece che in CG.

Nel separarsi, Motoko e Batou si scambiano le battute: «Fallo camminare da solo senza commettere peccati. Con pochi desideri», «Come gli elefanti nella foresta». Si tratta di una citazione dal Dhammarada, che raccoglie le parole lasciate dal Buddha, ma la sua origine è ancora più antica. Per dirla in parole semplici, significa "se hai un amico (un compagno) probo, cammina con lui", ma, se non ce l'hai "non diventare avido e cammina da solo nella rettitudine".

Separatosi da Motoko, Batou torna in città e va a casa di Togusa per riprendere il cane che gli aveva affidato. La sua espressione si fa incerta non appena lo sguardo gli cade sulla bambola che la figlia di Togusa tiene in braccio. Cos'è che gli esseri umani dovrebbero tenere tra le braccia? Un bambino? Un animale? O una bambola...?



Grazie all'hacking di Motoko (che fondendosi con il Burattinaio ha acquisito nuove capacità) l'intero sistema della nave impianto della Locus Solus si blocca.

"E abbiamo anche il tempo di esaminare la tecnica che la Locus Solus ha usato per dotare le ginoidi di anima".

«Io non volevo diventare una bambola!»
Le parole della bambina suonano crudeli a Batou, che essendo un cyborg può essere definito una bambola a metà.

"Io non volevo diventare una bambola!"

Prima di rientrare nella rete, Motoko non incrocia mai lo sguardo di Batou. Secondo Oshii, questa è la "composizione dell'addio".

Togusa non sa che cosa sia successo sulla nave impianto e, ironia della sorte, ha donato alla figlia una bambola i cui occhi non smettono di fissare Batou.

"Batou, ricorda sempre: ogni volta che entrerai nella rete, io sarò sempre e comunque al tuo fianco".

mys tery

『GITS』 Domande e Risposte

"INNOCENCE" Mysteries and Answers

D1 Che cosa si è inteso comunicare attraverso la perdita di controllo e l'autodistruzione delle ginoidi?

Batou si imbatte in una ginoide che tiene tra le braccia la testa di un agente e che poi tenta di *suicidarsi* per averlo aggredito. Prima di riuscirci, però, cadrà sotto i colpi di Batou, e le indagini di Haraway lo confermeranno.

Di base, anche per i robot (le IA) presenti in questo film si applicano le famosissime *Tre leggi della robotica di Asimov*, ossia: 1) un robot non può recar danno a un essere umano; 2) un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani; 3) un robot deve proteggere la propria esistenza purché questo non contrasti con la prima e la seconda legge. È questo il codice morale a cui Haraway si riferisce. Ma le Hadaly autodanneggiate infrangono le regole per uccidere delle persone e , successivamente, autodistruggersi.

È a causa del desiderio di tornare in libertà di alcune ragazzine che le ginoidi vanno fuori controllo: le ragazze, infatti, sono state rapite per poterne duplicare il Ghost da inserire nelle ginoidi. La loro speranza è che un'indagine conduca la polizia fino a loro.

R Le ragazze tenute prigioniere speravano che la polizia, indagando, venisse a conoscenza della loro condizione e le liberasse.

D2

Perché l'ispettore alle spedizioni viene ucciso dagli yakuza della Kojinkai?

Volkerson, ispettore capo alle spedizioni della Locus Solus, ha inserito un bug nel programma delle Hadaly per indurre la polizia a indagare e venire a capo del rapimento delle ragazzine. La sua motivazione potrebbe essere la pena per le giovani tenute prigioniere, ma non è dato sapere se loro stesse chiedano il suo aiuto. Scoperto dalla Locus Solus, viene a trovarsi in una posizione scomoda.
Nel frattempo, il boss della Kojinkai, l'organizzazione criminale che ha procurato le ragazzine alla Locus Solus, riceve a titolo gratuito una Hadaly, allo scopo di monitorarne il funzionamento, ma ne rimane ucciso.
Per pareggiare i conti e chiudere la faccenda in modo da evitare rappresaglie, la Locus Solus consegna Volkerson alla Kojinkai. Tuttavia, nonostante disponga l'eliminazione di Volkerson, Wakabayashi non sembra essere a conoscenza dei rapporti intercorsi tra il suo boss e la Locus Solus.

R È a causa sua che il boss rimane ucciso. Per vendicarsi e per pareggiare i conti, quindi, la Locus Solus lo offre in pasto alla Kojinkai.

L'ispettore alle spedizioni viene decapitato e i suoi organi interni vengono asportati. Anche la messa in scena delle stanze è studiata per incutere terrore. Si può dire che allo stesso tempo simboleggi sia un monito che il desiderio di ritorsione della Kojinkai.

D3 Il fenomeno del loop sperimentato da Batou e Togusa nel palazzo di Kim, la ragazza nell'atrio... che succede?

1ª volta

Nel palazzo di Kim, ogni ripetizione della stessa scena presenta minime varianti. Per esempio, le lettere davanti alla giovane (che ha lo stesso aspetto di Motoko alla fine della precedente pellicola) e al cane, la prima volta, sono disposte a formare la parola "aemaeth" (verità), e gli oggetti appesi al soffitto sono uccelli di metallo.

2ª volta

La scritta "aemaeth" di fronte alla giovane muta in "maeth" (morte) e il corpo cibernetico non è di Kim ma di Togusa. A voler considerare i dettagli, l'ordine di entrata di Batou e Togusa nel palazzo è diverso, e gli oggetti appesi al soffitto sono angeli.

3ª volta

La ragazza è scomparsa, resta solo la cifra "2501", parola d'ordine concordata tra Batou e Motoko.
Togusa vede il corpo cibernetico di Batou, disteso, assiste a un bombardamento in mare aperto e ha la visione del proprio corpo che muta in una bambola cibernetica.

Per ottenere informazioni sull'hacker che lo ha attaccato, Batou si reca al palazzo di Kim insieme a Togusa, ignorando che il colpevole sia proprio lui.
Per liberarsi degli agenti, Kim invia loro dei falsi ricordi, precipitandoli in un susseguirsi di situazioni che ri ripetono, sempre uguali.
Tuttavia Togusa non dà segno di accorgersi dell' immagine della giovane che si trova nell'atrio, che invece Batou scansiona insieme a quella del cane, in cerca di eventuali segni di vita: si tratta, infatti, di una premonizione destinata solo a lui.
Grazie al codice segreto convenuto con Motoko e ai sussurri del suo angelo custode, Batou riesce a fuggire dal labirinto di ricordi predisposto da Kim.

R Si tratta di falsi ricordi indotti da Kim e dei segni premonitori del successivo incontro tra Batou e Motoko.

D4 "Vita e morte vanno e vengono come marionette che danzano su un tavolo; appena si tagliano i fili, crollano facilmente". Che cosa significa?

Queste parole compaiono un po' ovunque: le vede Togusa nella città di Etorofu, appaiono quando Kim muore, con il cervello bruciato, e sono presenti anche all'interno della nave impianto della Locus Solus. Appartengono a un testo del *teatro Noh* intitolato *Hanakagami*, opera di Zeami, attore e drammaturgo del primo periodo Muromachi. Significa che, quando la morte viene a trovarci, cadiamo scomposti come marionette a cui siano stati tranciati i fili. Queste parole sono estremamente calzanti alla caduta del corpo cibernetico della Hadaly, al termine della storia, quando Motoko la abbandona.

R Quando la morte viene a trovarci, cadiamo scomposti come marionette a cui sono stati tranciati i fili.

Queste parole, opera di Kim, sono anche impostate come segnale dell'inizio del caos alla sua morte. Anche la scritta scorta da Togusa a Etorofu e quella presente all'interno della nave impianto potrebbero essere state predisposte da Kim.

LA SPIEGAZIONE DEI TERMINI IN *INNOCENCE*

【 SEXAROIDE 】

Androide (ginoide) da compagnia a fini esclusivamente sessuali. Le ginoidi della Locus Solus erano popolari per essere molto sofisticate, grazie a una IA ben riuscita e, soprattutto, al Ghost delle ragazzine duplicato in loro.

【 IL REGIME FISCALE SPECIALE DI ETOROFU 】

Nel fumetto, la parte a nord che comprende l'isola di Etorofu è una zona di confine del Giappone, dove la situazione è caotica per i contrasti tra le etnie giapponese e russa. In questo film, l'argomento è appena accennato, per evitare di dare all'opera una connotazione troppo nazionale.

【 GHOST DUBBING 】

Duplicazione del Ghost. La sperimentazione animale rileva che, ripetendo il procedimento più volte, il cervello originale muore, pertanto il Ghost Dubbing è vietato. Inoltre nel Ghost duplicato si verifica un deterioramento dei dati. L'argomento è sfiorato anche nella pellicola precedente e in S.A.C..

COLUMN

Il mondo del regista Mamoru Oshii Ghost in the Shell

The World of Director Mamoru Oshii GITS

Dal fumetto in avanti, vengono affrontati temi come la natura del Ghost, la fusione tra Motoko e il Burattinaio, la coscienza di sé e la nascita di una nuova vita, ma Oshii si è inoltrato ulteriormente in questo terreno e le risposte si trovano nelle sue opere.

Lo "specchio" e il "cane" che ricorrono nei lungometraggi di Mamoru Oshii

Nel primo lungometraggio, quando Motoko e Batou stanno parlando sulla barca, una voce fuori campo asserisce: «Quello che ora noi vediamo, lo vediamo come in uno specchio, in modo confuso». In seguito, Motoko cita: «Quando ero bambino, parlavo come parla un bambino, pensavo come pensa un bambino, ragionavo come ragiona un bambino, ma una volta che sono diventato un uomo adulto ho finito con l'eliminare tutto quello che apparteneva al bambino». Sono parole tratte dal Nuovo Testamento, prima lettera ai Corinzi, dal tredicesimo capitolo dedicato alla *carità* (intesa come *amore*).

Nella versione di Oshii, è importante comprendere il concetto di *specchio*, per arrivare a intuire che cosa si intenda per Ghost. Anche il Burattinaio, rivolgendosi a Motoko, dice: «In fondo noi siamo molto simili, non credi? Noi ci riflettiamo l'una nell'altra come un oggetto fronteggia la propria immagine allo specchio…».

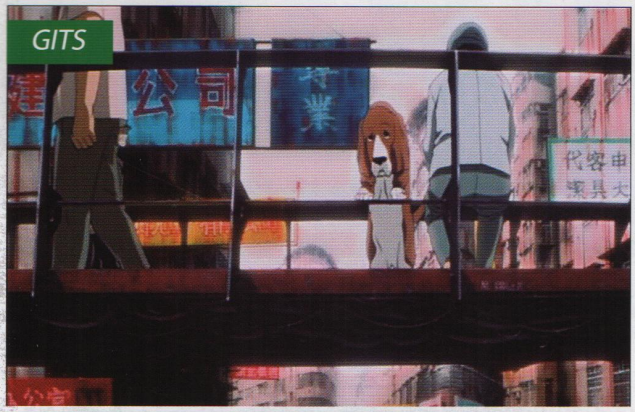
Nella sequenza dei titoli di testa di *Innocence*, ciò che si riflette negli occhi della ginoide è una ginoide (che può essere intesa anche come la figura di Motoko). Oshii ha inserito nelle sue opere oggetti che hanno funzione riflettente, emblemi di quella *fase dello specchio* che il filosofo e psichiatra francese Jacques Lacan definisce come "il processo che porta un bambino a riconoscere l'immagine riflessa nello specchio come la propria". In pratica, è guardandosi allo specchio che l'essere umano prende coscienza di sé.

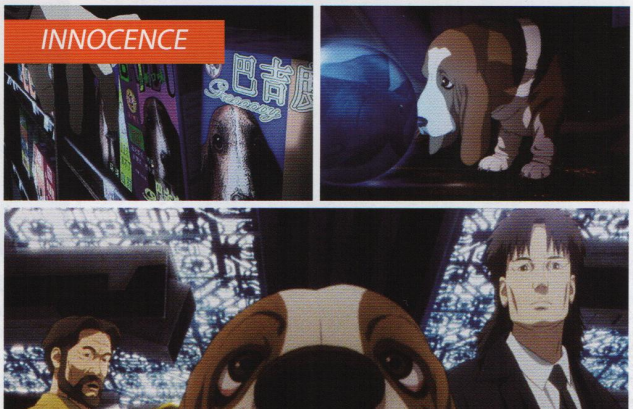
In *Innocence* ricorre inoltre il tema dell'*animale*, in cui si incarna il simbolo dell'innocenza. D'altronde Oshii, vero amante dei cani, è noto anche per aver affermato: «Vorrei abbandonare questo mio scomodo corpo per diventare un cane».

Nel lungometraggio, largo spazio viene dedicato al basset hound di Batou. In alcune scene, tratteggiate con estrema efficacia, vediamo Batou intento a lavare una scarpa dopo aver pestato un bisognino del cane, si adopera affinché, mangiando la pappa, la bestiola non si sporchi le orecchie, che poi annusa per accertarsi che l'animale non abbia malattie.

Batou è fisicamente un cyborg, ma anche per lui quella creatura sembra simboleggiare l'innocenza, oltre a rappresentare una forma di vita certamente organica.

INNOCENCE Questa scena mostra la produzione di una ginoide. Fin dall'inizio, Oshii ne ha suggerito la chiave di lettura: «Il tema principale è ciò che nella sequenza dei titoli di testa si riflette nell'occhio della ginoide». Quanto vi si riflette è la ginoide stessa.





Si dice che, per andare incontro all'esigenza di tenere un cane, Oshii si fosse trasferito da Tokyo ad Atami. Nei film, in principio il basset hound aveva fatto soltanto delle fugaci apparizioni, ma poi…

In *Innocence*, è quantomeno originale che Batou abbia un basset hound, cane rappresentato nelle più svariate circostanze, come a volerne sottolineare la presenza.

GHOST IN THE SHELL
PERFECT BOOK

GHOST IN THE SHELL
di Kenji Kamiyama

攻殻機動隊
STAND ALONE COMPLEX

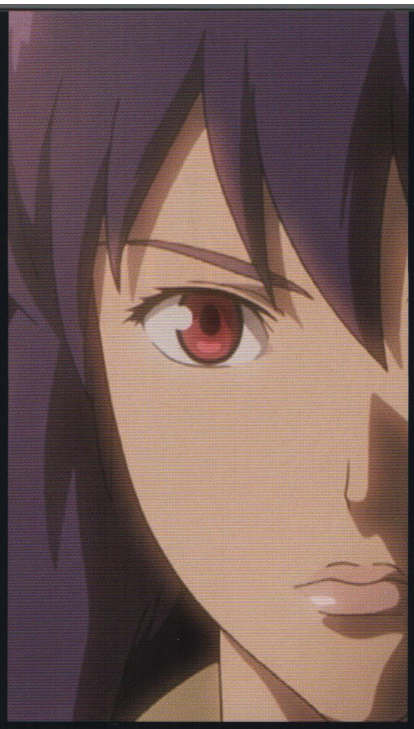
Ghost in the Shell STAND ALONE COMPLEX, trasmesso dall'ottobre 2002 al novembre 2003

攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG
GHOST IN THE SHELL "STAND ALONE COMPLEX"

Ghost in the Shell S.A.C. 2nd GIG, trasmesso dal gennaio 2004 al gennaio 2005

攻殻機動隊
STAND ALONE COMPLEX
Solid State Society

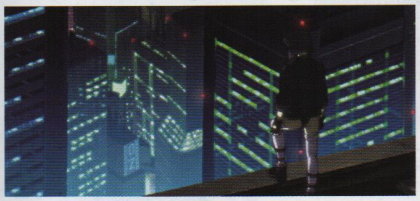
Ghost in the Shell STAND ALONE COMPLEX Solid State Society, uscito nel novembre 2006



Capitolo 3

『STAND ALONE COMPLEX (S.A.C.)』

～Il capitolo dell'Uomo che Ride～



INTRODUCTION

～introduzione～

La serie animata per la TV *STAND ALONE COMPLEX* è stata trasmessa a partire dal 2002.

Nonostante sia ambientata nel 2030, vale a dire un anno dopo gli avvenimenti del lungometraggio GHOST IN THE SHELL, lascia supporre che le vicende inerenti il Burattinaio non si siano mai verificate. Anche Motoko e l'intera Sezione 9 presentano delle differenze rispetto alle loro versioni precedenti.

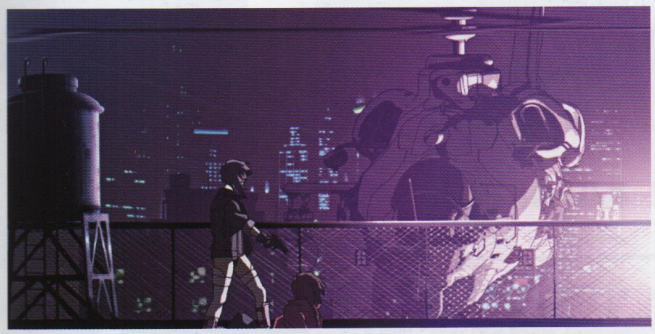
Kenji Kamiyama, che ne ha curato la regia, aveva trovato emozionanti le versioni di Oshii, ma dovendo realizzare un cartone animato televisivo in 26 puntate, si è approcciato diversamente all'opera di Masamune Shirow. Per esempio, Oshii aveva scelto di omettere l'inserimento dei carri armati senzienti (forniti di IA), che invece ritroviamo come caratteristica peculiare in quest'ambito. Considerando poi che una serie animata sarebbe arrivata nelle case di un pubblico vastissimo e non necessariamente esperto di fantascienza, Kamiyama ha scelto di rappresentare cyborg e cervelli cibernetici in modo semplice e alla portata di tutti. Uno degli accorgimenti presi è stato mostrare in soggettiva i personaggi contattati mediante cybercomunicazione.

Per quanto riguarda l'ambientazione, i dipinti delle scenografie sono molto vicini al Giappone reale, prendendo spunto anche da un altro famoso manga di Shirow, *Appleseed*.

Yoko Kanno ha realizzato la colonna sonora, offrendo nuovi spunti d'interpretazione del mondo di *Ghost in the Shell*, e l'audio è stato magistralmente realizzato in 5.1ch.

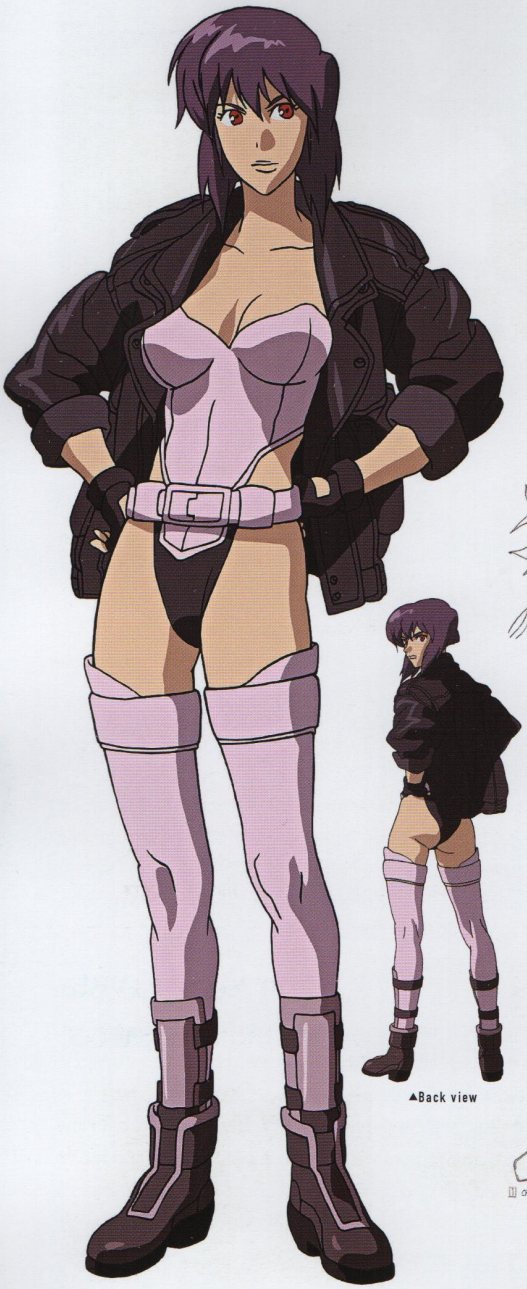
L'anime non poteva sfigurare rispetto ai serial TV live action, pertanto Kamiyama diede un peso considerevole alle sceneggiature, prendendo spunto da casi realmente accaduti e mettendo in connessione immaginario e realtà. Ne è derivato il personaggio dell'Uomo che Ride.

Spesso capita che il responsabile di un misfatto resti sconosciuto ma che venga emulato, quindi questo personaggio e la sua storia risultano molto interessanti. Difatti la serie ha goduto di un ottimo successo nonostante sia andata in onda unicamente su un canale a pagamento della CS.

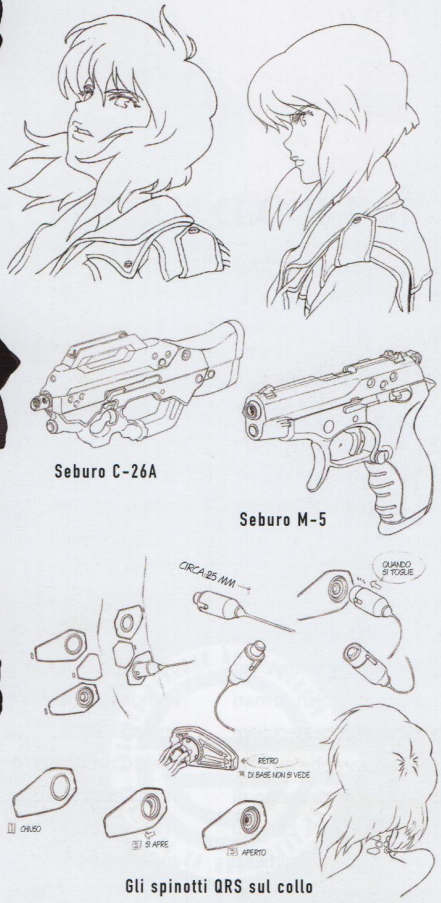


CHARACTERS
~i personaggi~

Alcune scelte registiche proseguono la linea delle versioni cinematografiche di Oshii, come nella scelta di non far battere le palpebre ai cyborg. Ma per rendere più gradevole la serializzazione televisiva, sono stati introdotti diversi elementi comici.



▲Back view



Seburo C-26A

Seburo M-5

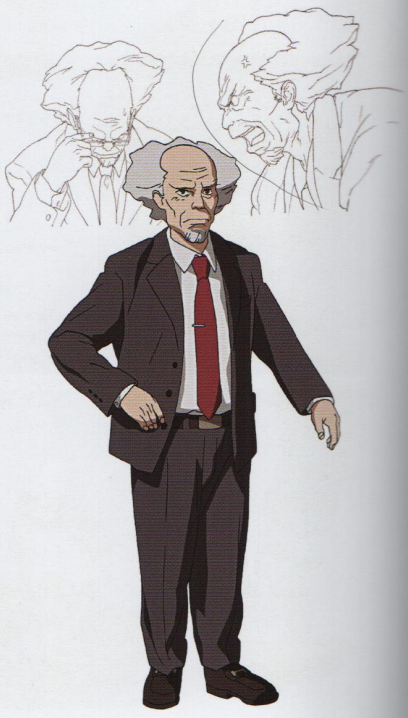
Gli spinotti QRS sul collo

▶"Mi aspetto quindi che lavoriate a dovere, dato che siete pagati per questo!"

Sezione 9

Daisuke Aramaki

Capo della Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9. In precedenza era nel Dipartimento Investigativo delle Forze Terrestri di Autodifesa. Ancora adesso, lui e gli amici Kubota e Tsujisaki, di cui parla la 18° puntata, in passato valenti sottoposti del colonnello Tonoda, sono conosciuti come "i tre corvi della scuola di Tonoda". Ha una ex moglie e un nipote. Nella versione di Kamiyama, è dotato di cervello cibernetico.



▶"Il mio Ghost mi ha sussurrato di fare così".

Sezione 9

Motoko Kusanagi

Detta "Maggiore", ha gli occhi di colore rosso, il corpo cibernetico e possiede incredibili capacità. Ottima combattente, è assai abile anche negli scontri cibernetici. Rispetto alla versione di Oshii, in quest'anime Motoko non nutre dubbi sul proprio *io* di cyborg e guida la squadra di intervento della Sezione 9 , tenendola unita. Il suo avatar nel cyberspazio è Chroma, mentre il corpo cibernetico da bambina utilizzato come Decot (parola formata dai termini Decoy e Robot, ossia robot-esca) si chiama Kodomotoko (cioè Motoko bambina) Nel privato, ha due amiche: Ran e Kurutan.

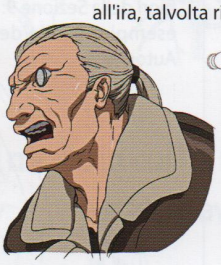
▶"Ho qui una bella cosa per te. Dell'olio naturale".

Sezione 9

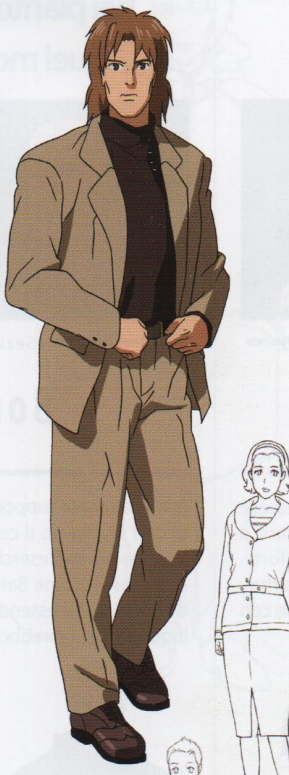
Batou

Ex ranger, è un cyborg dalle altissime capacità combattive, dotato di cervello cibernetico. Affezionato ai Tachikoma, ne prende uno per sé. Non dovrebbe avere bisogno di fare palestra, ma usa abitualmente attrezzi ginnici. Nonostante sia facile all'ira, talvolta riesce a essere comico.

L'auto di Batou



FN Hi-power M7 (Custom)

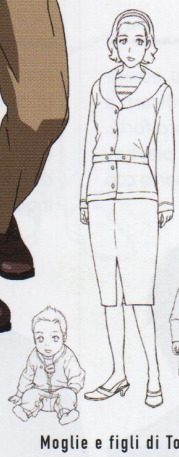


▶"Mi sta dicendo che dovrei diventare un cyborg?"

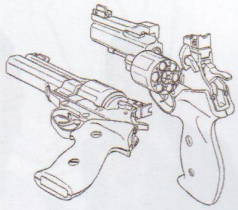
Sezione 9

Togusa

Originariamente detective della Centrale, è dotato di perspicacia e forte senso della giustizia. Ha cervello cibernetico e corpo in carne e ossa. Della Sezione 9 è l'unico ad avere una famiglia.
Non differisce molto dalla versione di Oshii: per esempio, usa abitualmente un revolver Mateba.



Moglie e figli di Togusa



Mateba M-2008

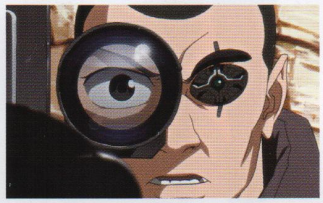
▶"Ma se viene a saperlo, il Maggiore perderà le staffe. Preparati al peggio".

Sezione 9

Ishikawa

In passato era nell'Esercito, ma è più abile a raccogliere dati che a combattere. Grazie al suo cervello cibernetico, la maggior parte delle volte supporta la Sezione 9 dalla Cyber Dive Room. Gestisce un Cyber Pachinko, dove talvolta sfrutta il cervello elettronico dei clienti.

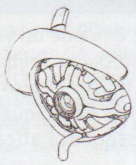
▶"Usando la mia vista, ho ancora un'ultima chance!".



Sezione 9

Saito

Cecchino della Sezione 9, ha un bulbo oculare artificiale, l'occhio di falco, da cui deriva una mira infallibile.
Oltre al cervello, ha cibernetico anche il braccio sinistro, ma lui e Togusa sono gli appartenenti alla Sezione 9 con la maggior percentuale di carne e ossa.



Occhio di Falco

Fucile anti-materiale NTW20

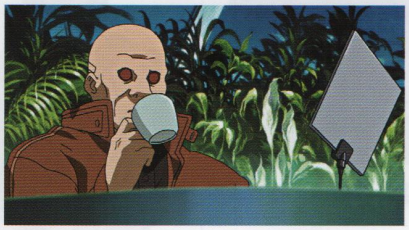
▶"Possono saltar fuori altri infettati, attenta".

Sezione 9

Paz

Esperto di combattimenti corpo a corpo, eccelle nell'uso dei coltelli, ma preferisce dedicarsi a investigazione e spionaggio, suo punto forte. Nonostante possa apparire come un playboy impenitente, è taciturno e nel suo rapporto con le donne ci sono molti punti oscuri.

▶" Di' un po', Batou: non hai pianto sul serio in quel momento?"



Sezione 9

Borma

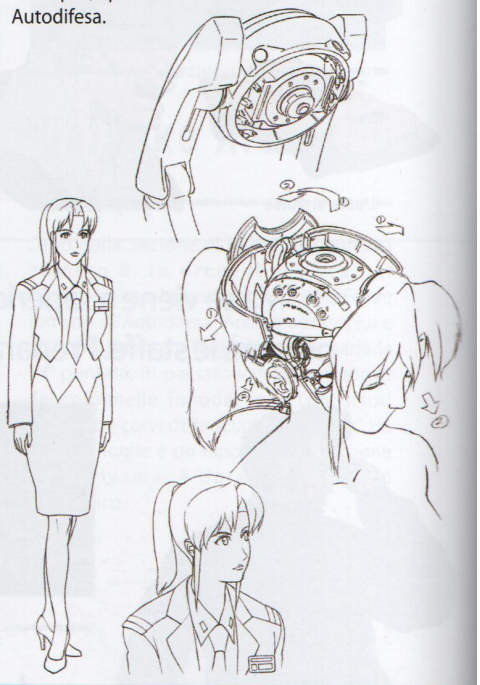
Principalmente supporta Ishikawa nella raccolta di dati attraverso il cervello cibernetico. Come quando era nell'esercito, anche oggi si occupa di esplosivi. Come Batou, ha entrambi gli occhi cibernetici. Pur essendo un colosso dall'aspetto inquietante, si direbbe una persona gentile.

▶"Stiamo provvedendo a scongelare questo codice d'accesso".

Sezione 9

Operatrici

Le operatrici della Sezione 9 sono robot, tutti del medesimo modello, con lo stesso viso e la stessa voce, che si muovono grazie a una unica IA. Operatrici dello stesso tipo, ma con aspetto esteriore diverso, sono impiegate anche al di fuori della Sezione 9: nella serie compaiono, per esempio, quelle dell'Esercito delle Forze di Autodifesa.



Nanao = A

Emulo dell'Uomo che Ride, diffonde un virus per uccidere il commissario Daido. Prima di riuscire a farsi arrestare, finisce ucciso da Fukami, pupillo di Yakushima, della Squadra Investigativa Speciale assegnata al caso dell'Uomo che Ride.

Gayle Yasuoka

Comandante della Squadra di Intervento della Narcotici, ha il corpo quasi integralmente cibernetico. Incaricato da Niimi, attacca l'Associazione Girasole e Imakurusu (poi dalla collaboratrice Sano), e ingaggia uno scontro armato con la Sezione 9 per sottrarsi all'arresto.

Niimi

Direttore del Dipartimento di Medicina del Ministero della Salute e del Welfare, è a capo della Squadra di Intervento della Narcotici. Scomparsa la lista delle persone cui è stato inoculato il vaccino Murai, manda la Squadra di Intervento ad attaccare l'Associazione Girasole e ordina l'assassinio di Imakurusu. Per evitare di essere arrestato, tenta il suicidio.

▶"Il modo in cui ha mantenuto la sua promessa è stato davvero affascinante".

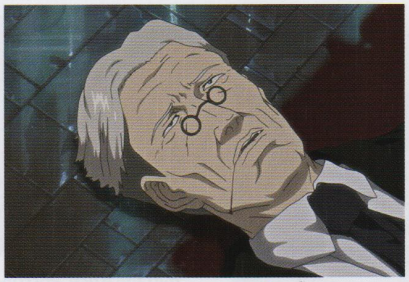
Aoi

È il geniale hacker responsabile del rapimento di Serano che dà il via al caso dell'Uomo che Ride. L'Uomo che Ride originale potrebbe essere proprio lui, ma il suo movente è da ricercarsi in un saggio che analizza il vaccino Murai e la sclerosi dei cervelli cibernetici, dunque si direbbe più appropriato definirlo un emulo. Influenzato da Salinger, cantilenando cita spesso *Il Giovane Holden*.

Kaoru Yakushima

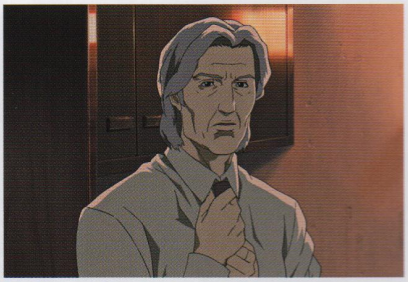
Segretario Generale del partito al governo. Quando scoppia il caso dell'Uomo che Ride, è Ministro della Salute e del Welfare.
Ha esperienza come Capo di Stato Maggiore della Marina Militare. Approfitta del caso riguardante Aoi per ricattare, a scopo di lucro, i produttori di micromacchine.

Hisashi Imakurusu



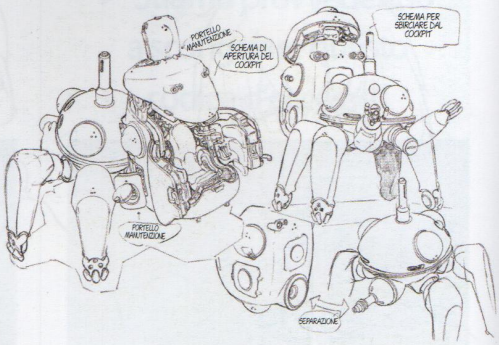
Presidente della precedente Commissione di Inchiesta Farmaceutica Centrale. Autorità per quanto riguarda la sclerosi dei cervelli cibernetici, per invidia non aveva approvato il vaccino di Murai, avallando invece il trattamento con le micromacchine, da cui ha ottenuto ingenti profitti con il benestare del Ministero della Salute e del Welfare.

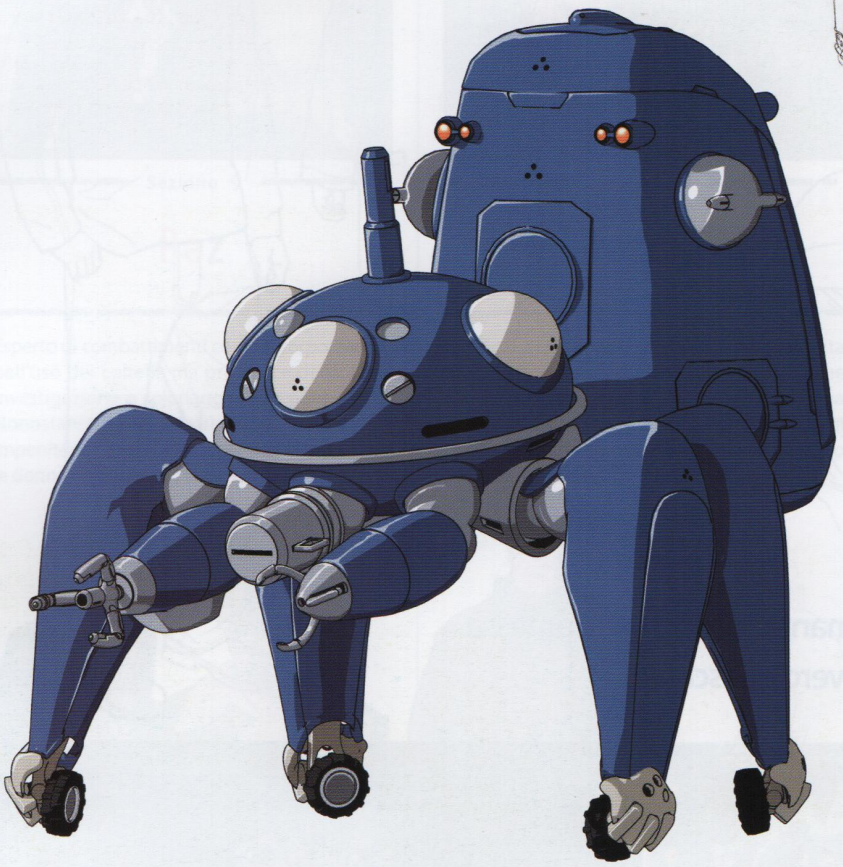
Ernest Serano

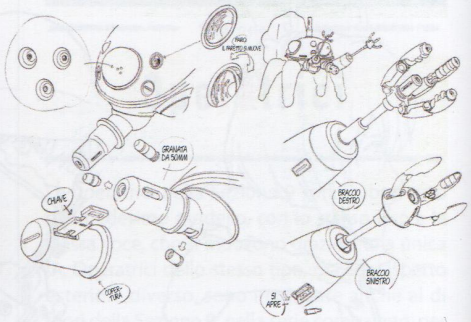


Presidente dell'azienda produttrice di micromacchine Serano Genomics. In passato, è stato rapito da Aoi, che intendeva fargli confessare l'inefficacia del trattamento con le micromacchine. In seguito ha ricevuto minacce da parte di uomini di Yakushima, e attualmente continua a mantenere il silenzio.

▶"Ma ti prego, dimmi: che sensazione si prova ad avere il Ghost?"



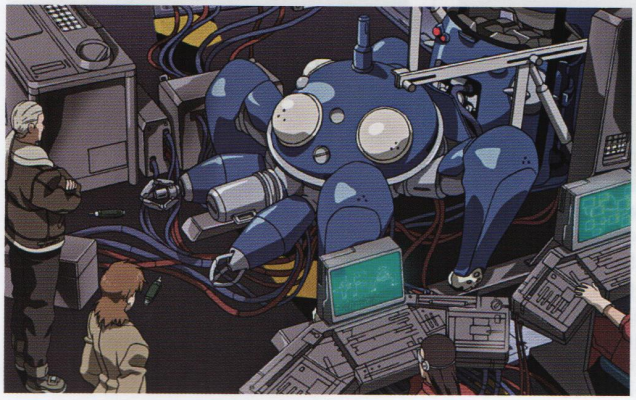




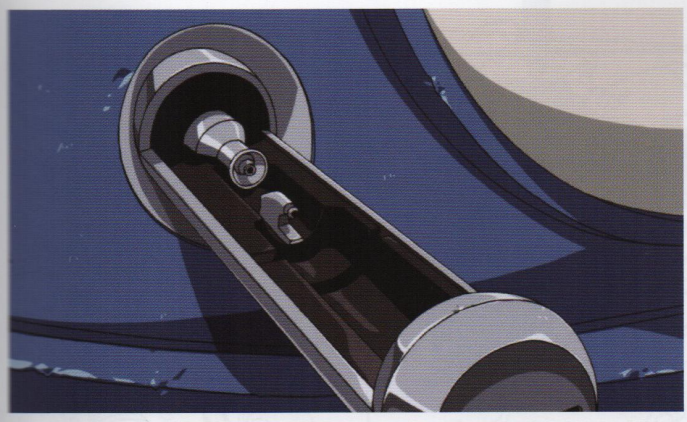
Back view

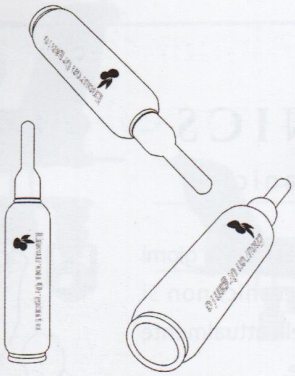
TACHIKOMA

Nelle versioni cinematografiche di Oshii, i carri armati senzienti della Sezione 9 sono stati omessi, ma in S.A.C. irrompono sulla scena con il nome di Tachikoma e la loro crescita, insieme all'acquisizione di una propria personalità individuale, diventa uno dei principali temi trattati in questa serie.



I Tachikoma, carri armati senzienti di piccole dimensioni impiegati dalla Sezione 9, risultano peculiari in questa serie. Forniti di IA, sono in grado di agire autonomamente, senza alcun intervento umano, anche quando si tratta di trattenere temporaneamente una persona sospetta. Hanno bocche da fuoco lanciagranate e la zampa anteriore destra è fornita di mitragliatrice. Possono camminare sulle quattro zampe posteriori e correre su ruote. Lanciano inoltre cavi simili a ragnatele, a cui aggrapparsi per raggiungere i luoghi più alti o per bloccare un avversario. La IA dei Tachikoma apprende attraverso il collegamento in parallelo di tutti i mezzi, per cui non si dovrebbero sviluppare personalità individuali, cosa che invece avviene durante la crescita, quando assimilano persino lo spirito di sacrificio, fino al punto di immolarsi.

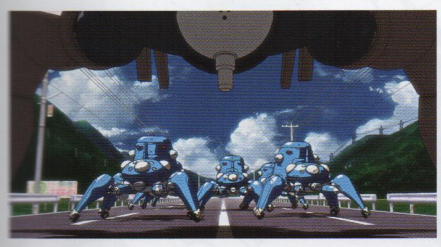


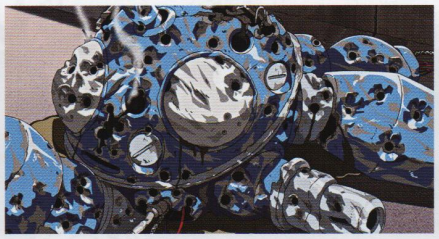


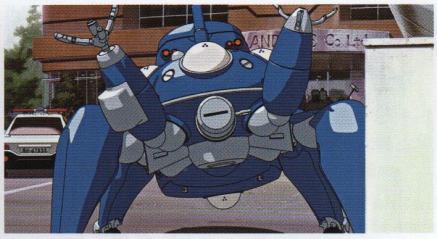
Eneuron Organic

L'OLIO NATURALE DEI TACHIKOMA

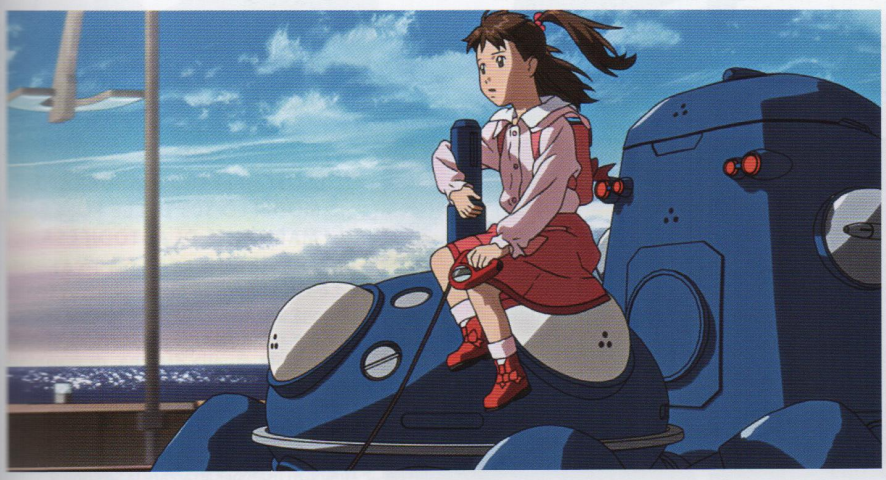
Quest'olio naturale è la probabile causa di diversi problemi, a cominciare dalla comparsa di muffa. Nella serie, tali inconvenienti potrebbero rappresentare la chiave per spiegare la crescita della IA.

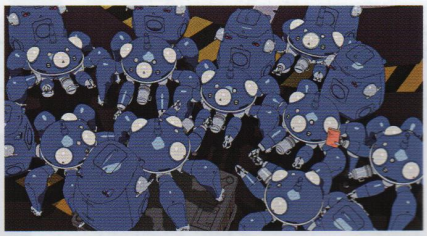


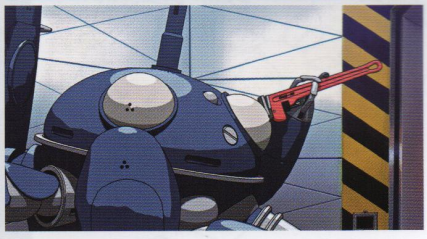




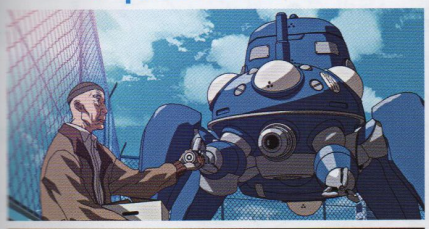
▶"E io Tachikoma! Molto piacere!"







▶"Ci sono persone che voglio aiutare a qualsiasi costo".



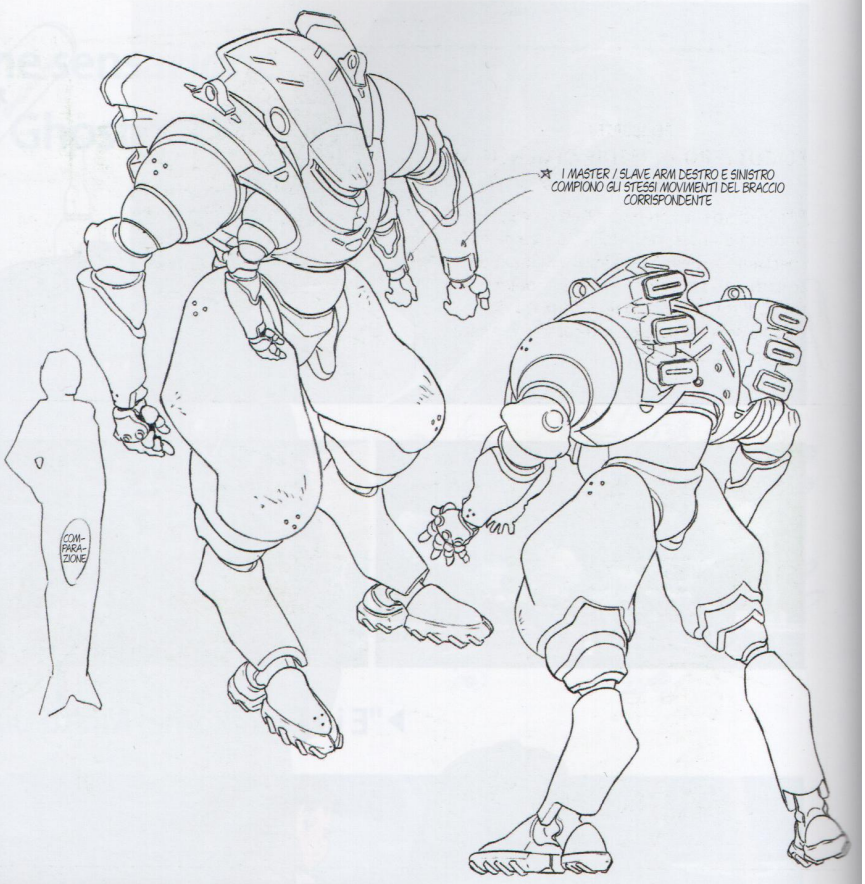
▶"Oh, Dio, noi, che esseri deboli siamo..."

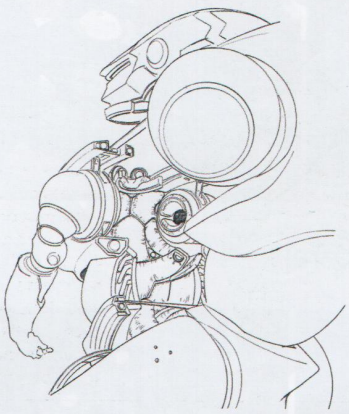
Durante l'addestramento, i Tachikoma iniziano a comprendere il concetto di "vita e morte", quindi Motoko li dichiara inidonei come armi. Ogni mezzo acquisisce poco a poco una personalità individuale, finché quelli rimasti e quelli venduti ai privati arrivano a riunirsi. Entrano in azione per salvare la Sezione 9 dal pericolo in cui si trova, e anche in questo caso si tratta di Stand Alone Complex. All'infuori dell'armamentario integrato con l'alloggiamento, tuttavia, i Tachikoma in questione sono privi di tutte le parti non necessarie (per esempio, il solo Tachikoma in grado di utilizzare i cavi è quello che, per lavoro, deve raggiungere luoghi posti in alto).

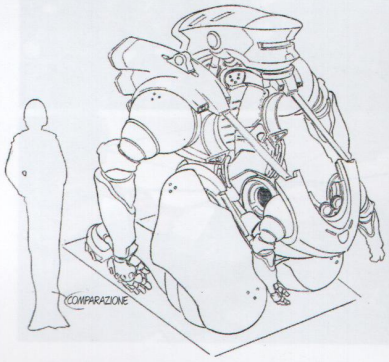
MECHANICS

~i mezzi meccanici~

In uno scenario relativamente vicino ai giorni nostri, anche i mezzi meccanici non si differenziano molto da quelli attualmente usati o in fase di progettazione.



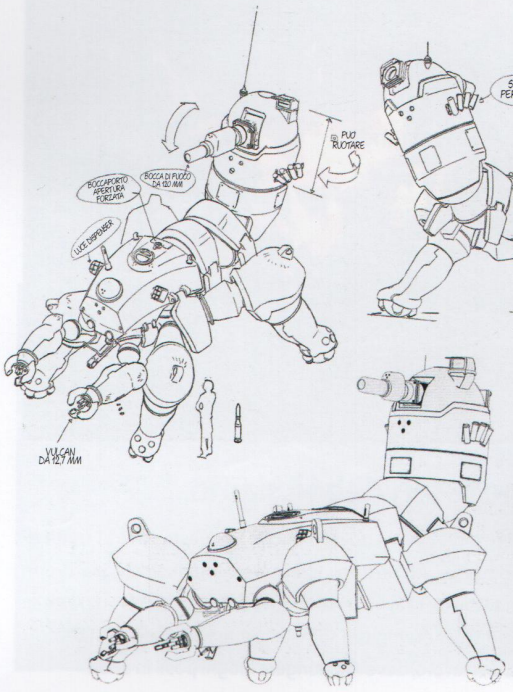


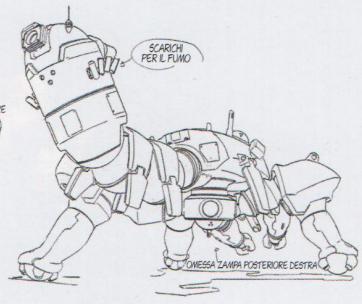


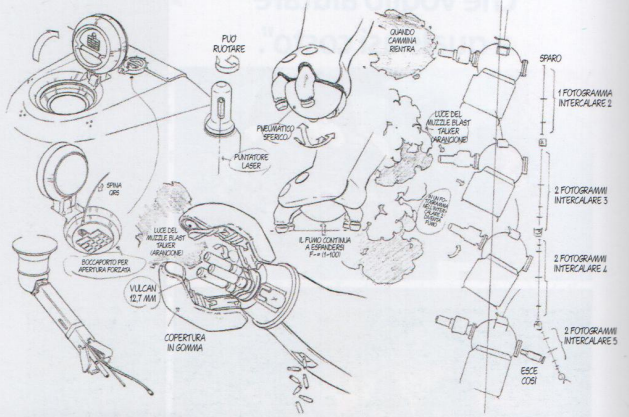
ARMED SUIT

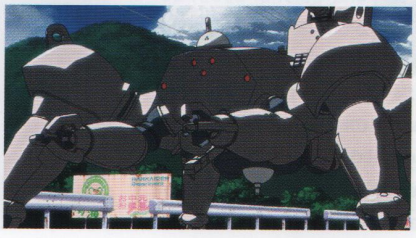
ESOSCHELETRO RINFORZATO MODELLO 303 DELLE FORZE MARITTIME DI AUTODIFESA

È uno dei vari tipi di Armed Suit. Ha 4 braccia ed è strutturato in modo che quando la persona all'interno muove le proprie braccia infilate nella coppia interna, di minori dimensioni, quella esterna, di maggiori dimensioni, esegue i medesimi movimenti. Oltre a quello usato da Gayle, che Yakushima ha ottenuto grazie ai suoi appoggi nelle Forze Marittime di Autodifesa, ci sono anche gli Umibozu usati per attaccare la Sezione 9.





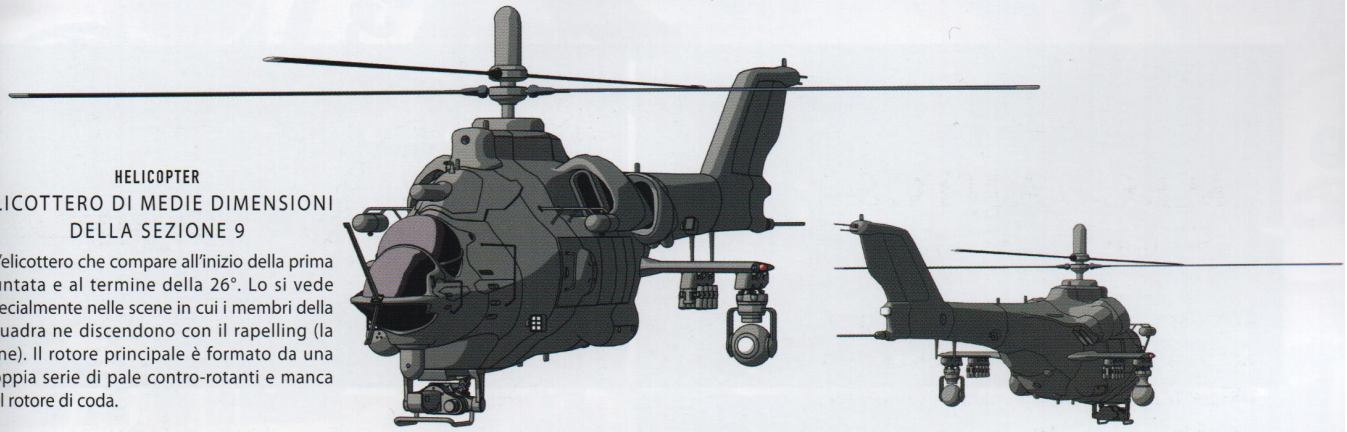




TANK

CARRO ARMATO MULTIGAMBE HAW206

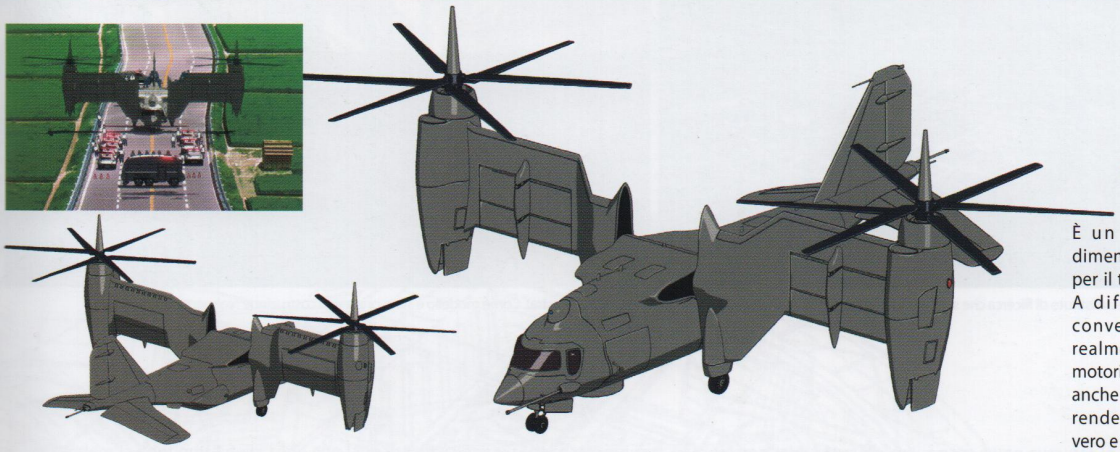
Modello sperimentale delle Forze Terrestri di Autodifesa, compare nella seconda puntata, *Dimostrazione Fuori Controllo*. In seguito ufficialmente adottato, è presente anche in 2nd GIG. Essendo un mezzo corazzato dell'Esercito, è troppo forte per i Tachikoma.



HELICOPTER

ELICOTTERO DI MEDIE DIMENSIONI DELLA SEZIONE 9

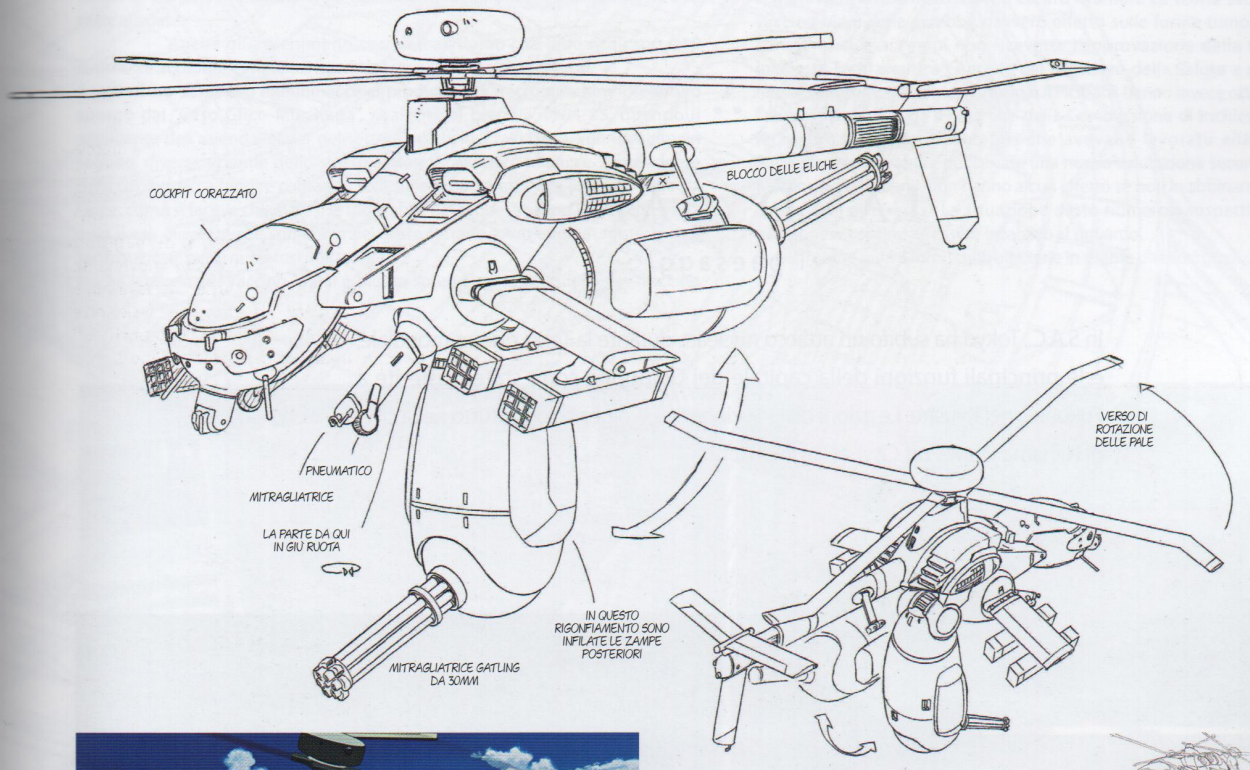
È l'elicottero che compare all'inizio della prima puntata e al termine della 26°. Lo si vede specialmente nelle scene in cui i membri della squadra ne discendono con il rapelling (la fune). Il rotore principale è formato da una doppia serie di pale contro-rotanti e manca del rotore di coda.



TILTROTOR MACHINE

TILTROTOR

È un velivolo di piccole dimensioni utilizzabile anche per il trasporto dei Tachikoma. A differenza del famoso convertiplano V-22 Osprey realmente esistente, oltre ai motori possono essere inclinate anche le ali principali, il che lo rende un modello Tale Wing vero e proprio.



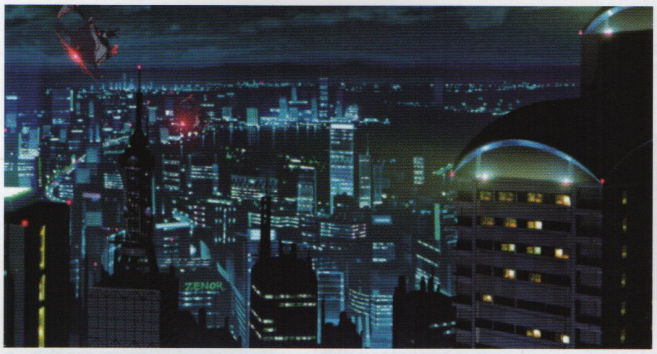
JIGABACHI

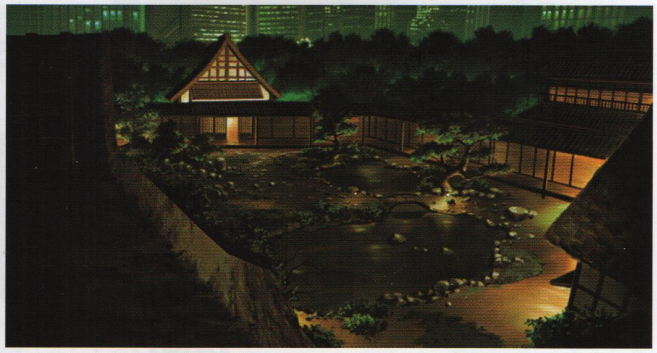
JIGABACHI

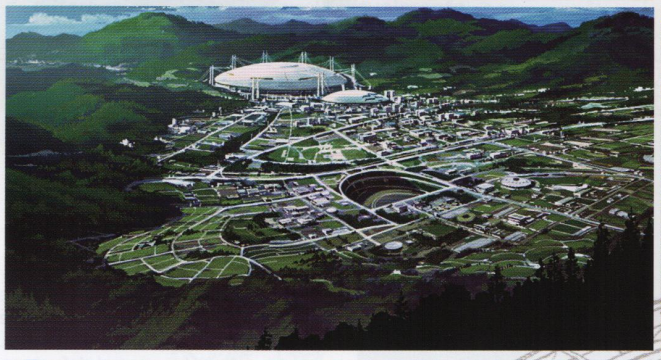
Elicottero da combattimento delle Forze Terrestri di Autodifesa. Compare nella seconda puntata, *Dimostrazione Fuori Controllo*, per monitorare l'HAW206 impazzito. È impostato in modo che nel decollo e nell'atterraggio, o anche quando vola a velocità di crociera, la parte inferiore con la mitragliatrice possa ripiegarsi. In 2nd GIG compare anche una sua versione evoluta, il Jigabachi AV (Advance).

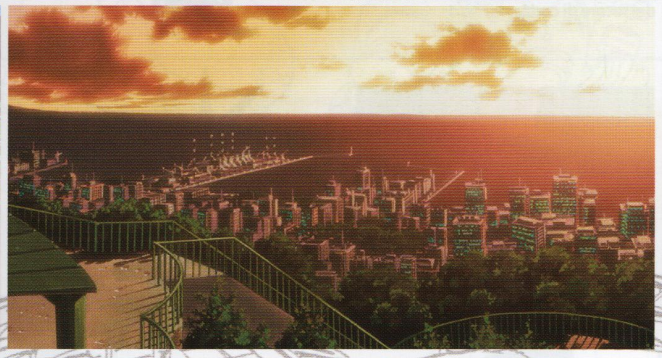
ELICOTTERO CORAZZATO DELLE FORZE MARITTIME DI AUTODIFESA

Per schiacciare la Sezione 9, fa scendere le Armed Suit dei membri della squadra Umibozu sul palazzo della Sezione 9.







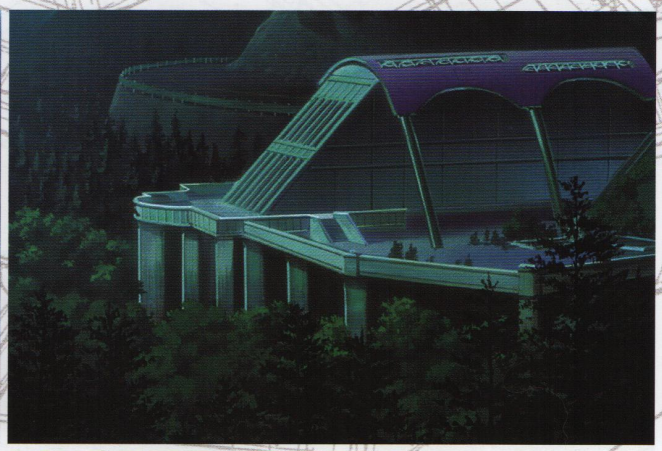


Lo SPring-8 citato ogni tanto è un Istituto di Ricerca che si trova nell'Harima Science Garden City (immagine in basso a sinistra). Come modello è stata presa una costruzione realmente esistente.

LANDSCAPES

～i paesaggi～

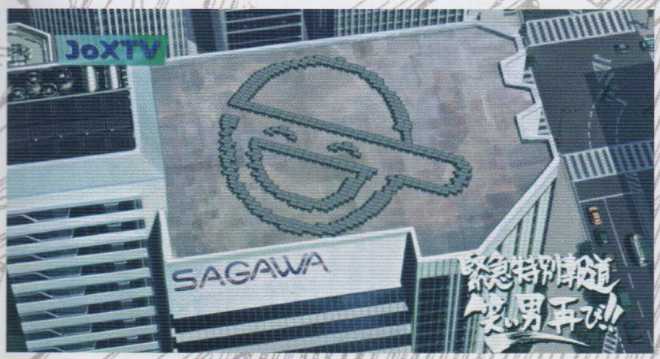
In S.A.C., Tokyo ha subito un attacco nucleare durante la Terza guerra mondiale, e le principali funzioni della capitale del Giappone sono state trasferite a Fukuoka, nel Kyushu. Le azioni della Sezione 9 si svolgono soprattutto nella città di Niihama (New Port City), al largo di Kobe.

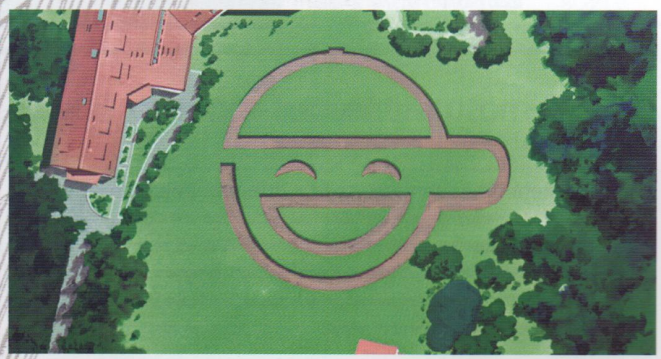


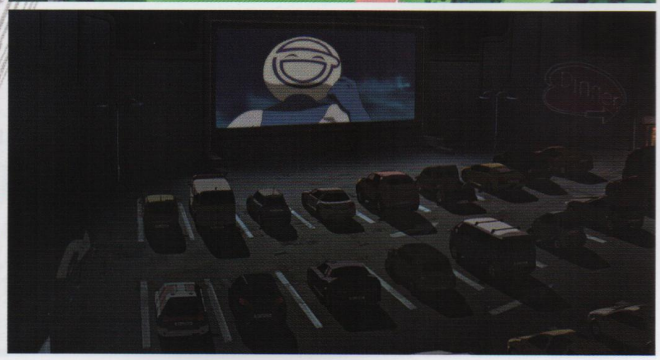
Queste sono le case sicure di Batou (a sinistra) e di Motoko (a destra). Come case sicure (nascondigli) sono piuttosto grandi e non presentano un design davvero futuristico.

Per rendere la contiguità della serie con la realtà attuale, molti dei paesaggi visibili di puntata in puntata sono tipicamente giapponesi, come le foreste e le risaie allagate.

Anche gli avvenimenti correlati all'Uomo che Ride ricalcano fatti realmente accaduti, e i rimandi figurati al caso sono molto numerosi.
Il rapimento di Serano e le minacce ai produttori di micromacchine prendono spunto dal "Caso Glico-Morinaga", risalente al biennio 1984-85, quando il presidente dell'azienda leader nel settore dolciario, Ezaki Glico, venne rapito; in seguito, diverse aziende dello stesso settore ricevettero minacce. Il presidente della Glico riuscì a fuggire contando solo sulle proprie forze, ma il *Mostro dalle 21 Facce*, come si faceva chiamare il responsabile del sequestro, non fu mai catturato, e sia il suo movente che l'obiettivo del gesto restano a tutt'oggi un mistero. Non sono mancati, però, numerosi imitatori.
Anche la storia del Vaccino Murai è basata su un fatto reale, quello del "Vaccino Maruyama", che era stato sviluppato come cura per la tubercolosi cutanea ma sembrava essere efficace anche contro i tumori. La teoria secondo la quale il vaccino Maruyama avrebbe davvero effetto sulle forme tumorali resta tuttora controversa, e ai tempi non ricevette l'approvazione della Commissione di Inchiesta Farmaceutica Centrale del Ministero della Salute e del Welfare. Altri farmaci antitumorali come il Krestin o il Picibanil hanno invece ottenuto facilmente l'approvazione e si dà il caso che della Commissione di Inchiesta Farmaceutica facessero parte dei ricercatori che avevano lavorato alla loro scoperta. Successivamente venne pubblicata una nuova valutazione secondo la quale sia il Krestin che il Picibanil "non hanno alcun effetto se non in abbinamento simultaneo con la chemioterapia". La situazione destò numerosi sospetti e il Parlamento giapponese continua a essere incalzato al riguardo.
Aspetti come questi forniscono alla serie in esame ulteriori gradi di realismo.







STORY

～la storia di tutte le 26 puntate～

Anno 2029 del calendario gregoriano: l'umanità è in grado di connettersi direttamente ai network grazie alla tecnologia della conversione cibernetica del cervello, e anche la tecnologia cyborg è ormai diffusa. Mentre il crimine inaugura una nuova era, nasce una nuova vita.

SA ..... Stand Alone epi

..... Complex epi

Le 26 puntate dell'intera serie sono divise in "a stand alone episode" e "complex episodes", i secondi dei quali vanno a formare la storia del "caso dell'Uomo che Ride". Inoltre, quando sono state trasmesse, nel sottotitolo delle puntate dall'undicesima in poi è stata tolta la "i", ossia la "io", e la scritta è apparsa come "complex epsodes".

#01 Sezione 9, Pubblica Sicurezza

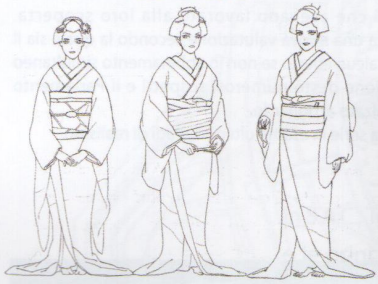
SECTION-9

SA

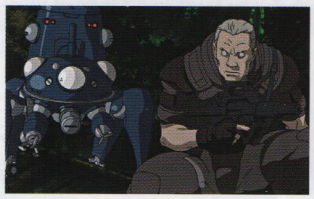
Il crimine in un'era in cui è possibile "scambiare le scatole craniche"

Scoppia il caso dell'hacking delle geishe robot di un ristorante, con conseguente presa in ostaggio del Ministro degli Affari Esteri. La Sezione 9 interviene con prontezza, ma… una spia si spaccia per il Ministro, scambiando la propria scatola cranica con la sua, e cerca di portare all'estero dei documenti segreti insieme al cervello cibernetico dell'uomo politico stesso.

GEISHE ROBOT



"Se non ti va il mondo in cui vivi, ti consiglio di cambiare prima te stesso. Oppure tappati orecchie, occhi e bocca e vivi in solitudine".



#02 Dimostrazione fuori controllo

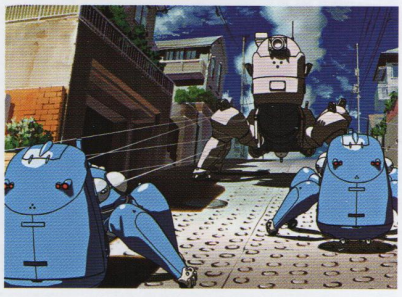
TESTATION

SA

L'intento di un uomo che ha ottenuto un corpo d'acciaio

Un carro armato multigambe sperimentale delle Forze Terrestri di Autodifesa va fuori controllo e fugge, allontanandosi velocemente dal campo per le esercitazioni. Si scopre che quel carro armato era stato allacciato al cervello di Takeshi Kago, un progettista deceduto alcuni giorni prima. Motoko tenta di bloccarlo, ma le funzioni del mezzo la mettono in difficoltà. Intanto Togusa indaga per scoprire quali fossero le intenzioni di Kago.

TAKESHI KAGO



#03 Una piccola ribellione

ANDROID AND I

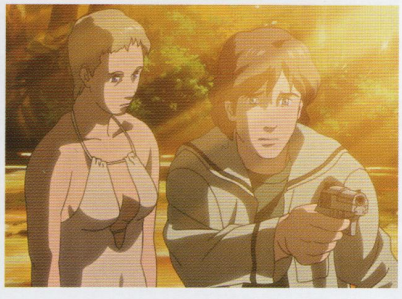
SA

Gli androidi sognano di innamorarsi degli esseri umani?

Scoppia il caso riguardante una serie di androidi vecchio modello di nome Jery che iniziano a distruggersi una dopo l'altra. La causa è un virus che era stato inserito loro durante la manutenzione. L'autore di questo virus, Marshal McLachlan, voleva che, di tutte, restasse unicamente la Jery da lui amata.

JERY

MARSHAL MCLACHLAN



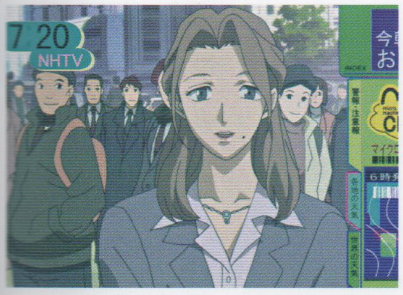
YAMAGUCHI

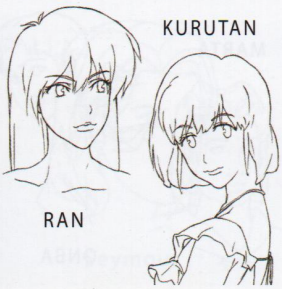
#04 Dispositivi ottici che ridono

INTERCEPTER

A sei anni dalla sua ultima apparizione, torna lo spettro dell'Uomo che Ride

Togusa viene contattato per una consulenza da Yamaguchi, che tuttavia rimane vittima di un incidente prima di incontrarlo. Indagando su alcune foto in possesso di Yamaguchi, Togusa scopre che su ogni membro della Divisione Investigativa Speciale per il caso dell'Uomo che Ride è installato un Intercepter.





KURUTAN

RAN

#05 Un'esca che canta

DECOY

Chi è il presunto Uomo che Ride?

Un presunto Uomo che Ride si presenta alla conferenza stampa, fornisce notizie inerenti al caso dell'Intercepter, preannuncia l'omicidio del Prefetto di Polizia e sparisce. La Divisione Investigativa Speciale, deputata alla risoluzione del caso, è sulle tracce di Nanao = A, il principale sospettato. Ma la Sezione 9 arriva alla conclusione che Nanao non può essere il vero Uomo che Ride.

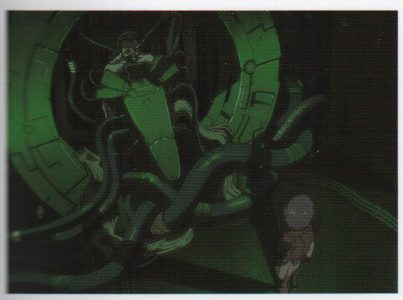
IL PREFETTO DAIDO

#06 L'imitatore che balla

MEME

I molti emulatori dell'Uomo che Ride

È arrivata l'ora dell'assassinio del prefetto di polizia Daido preannunciato dall'Uomo che Ride. Il virus lanciato da Nanao infetta un SP che assale Daido. Una dopo l'altra, moltissime persone sembrano intenzionate ad assalire il Prefetto, nonostante il virus di Nanao abbia infettato unicamente l'SP. Come se non bastasse, Nanao viene eliminato da uno sconosciuto.



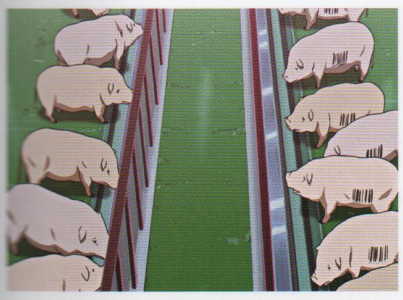
MARCELO JARTI

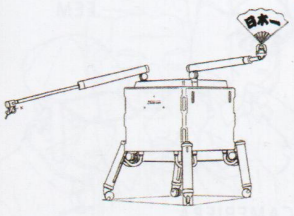
#07 Venerare gli idoli

IDOLATER

Il cadavere vivente del re rivoluzionario diventa un idolo

Si scopre che Marcelo Jarti, rivoluzionario noto come *il re della droga*, è ripetutamente entrato in Giappone in gran segreto. La Sezione 9 lo sta sorvegliando quando lo vede entrare in contatto con Kanekichi Gondo, pezzo grosso della gang Koronkai. Se Marcelo è venuto spesso in Giappone, non è per il traffico di droga





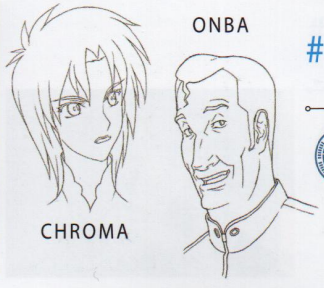
IL PRESIDENTE IWASAKI

#08 Persone fortunate

MISSING HEARTS

La collera di Motoko sovrapposta all'infanzia

Da un'amica che lavora in ospedale, Motoko apprende che una ragazza è stata sottoposta al trapianto di un organo, ma chi glielo ha fornito nega di averlo fatto. Le indagini sulla sospetta relazione con alcuni rapimenti connessi alla mafia e al traffico di organi conducono a uno studente di medicina che viene identificato come il colpevole.



ONBA

CHROMA

#09 L'uomo che vive nelle tenebre della rete

CHAT! CHAT! CHAT!

«Ah, sei acuta, signorina!» A chi sono rivolte queste parole?

Nella chatroom Laughing Man Room di Virtual-city si svolge un dibattito sul Caso dell'Uomo che Ride. Motoko si immerge nella chatroom con l'avatar Chroma, e mentre ascolta tutti i frequentatori, si imbatte in qualcuno che potrebbe essere l'Uomo che Ride stesso.

#10 Il giorno perfetto per una crociera nella giungla

JUNGLE CRUISE

Crudeli omicidi e la guerra nel passato di Batou

Un efferato serial killer prende di mira le donne e i sospetti cadono su Marco Amoretti, un tempo nella US Navy . Gli uomini della CIA intendono catturarlo ed estradarlo in segreto. Batou, che a causa delle sue esperienze belliche è fin troppo emotivamente coinvolto, si mette sulle tracce di Marco.

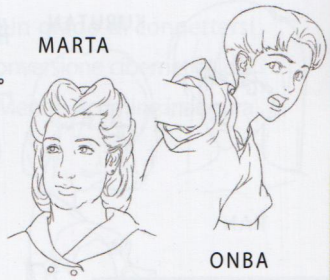
MARCO AMORETTI

#11 Nel bosco delle immagini

PORTRAITZ

Che cosa prova Togusa nel particolare *centro*?

Il Centro di Aiuto Professionale, che tratta pazienti ammalati di sclerosi del cervello cibernetico giudicati quindi inadatti alla nuova società, opera un hacking ai danni del Ministero della Salute, del Lavoro e del Welfare, che stranamente preferisce insabbiare la faccenda. Togusa si infiltra nel Centro come tirocinante e si imbatte nell'Uomo che Ride.



MARTA

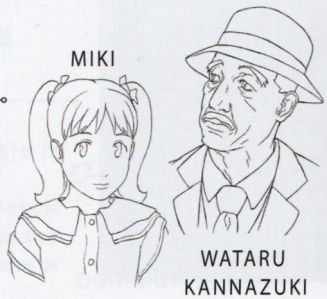
ONBA

#12 Fuga da casa di un Tachikoma / I sogni di un regista

ESCAPE FROM

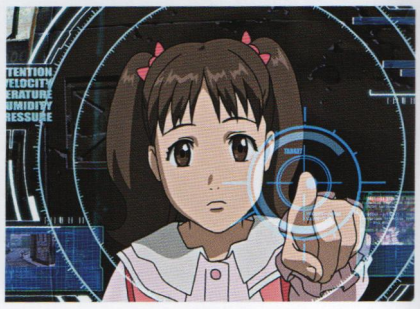
La piccola avventura di un Tachikoma e l'irrealizzabile film perfetto

Forse a causa dell'olio naturale fornitogli da Batou, un Tachikoma si mette in funzione da solo ed esce a vagabondare per la città. Incontra quindi una bambina che si chiama Miki e l'aiuta a cercare il suo cane, finché raccatta uno strano cervello cibernetico in cui nessun umano può immergersi senza perdere la propria volontà.



MIKI

WATARU KANNAZUKI

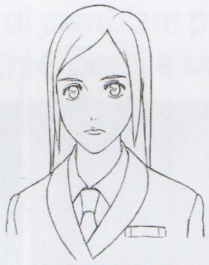


#13 Terroristi

NOT EQUAL

Una tragedia lunga 16 anni

Rapita dall'organizzazione estremista Brigata dei Paesi, di Eka Tokura si sono perse le tracce per 16 anni. Inaspettatamente, viene ora individuata nell'ex impianto per lo smaltimento delle scorie radioattive dove vivono i rifugiati. Oltre allo stesso DNA, ha il medesimo aspetto di 16 anni fa. La Sezione 9 si reca sul posto, ma Eka sembra essere diventata la leader della Brigata dei Paesi.



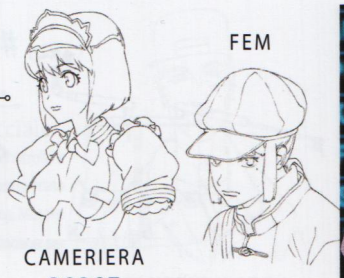
EKA TOKURA

#14 Capitalismo automatizzato

¥€$

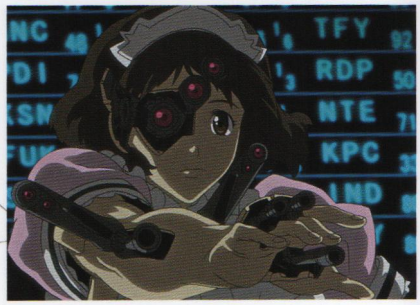
La fine di un uomo che inseguiva la ricchezza

La Sezione 9 reprime un'organizzazione di gangster cinesi che prende di mira gli istituti finanziari. Nella lista degli obiettivi risulta il nome di un investitore privato, Yokose Kanemoto, e per lui i gangster hanno persino assoldato un sicario. Motoko si dirige a casa di Yokose per vigilare su di lui, ma si imbatte nel sicario Fem.



FEM

CAMERIERA ROBOT

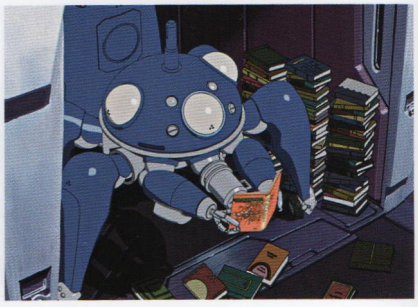


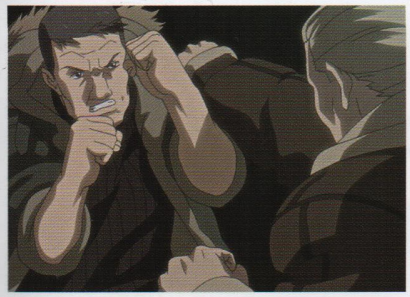
#15 Il tempo delle macchine

MACHINES DESIRANTES

Che cosa si trova al termine della crescita di una IA?

I Tachikoma si mettono a discutere tra loro a causa di Motoko che, a detta di uno di loro, li ha guardati in modo strano. Il dibattito si evolve in profonde considerazioni sul Ghost e sulla vita, finché Motoko giunge alla conclusione che non possano essere considerati delle armi, in quanto inadatti a quel ruolo.





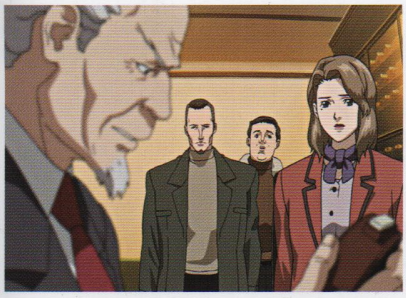
Pavlo Zaitsev

#16 Un vuoto nel cuore

Ag₂O

Storia di un'arrugginita medaglia d'argento

Pavlo Zaitsev, istruttore di combattimento corpo a corpo per l'Esercito, è sospettato di spionaggio. In passato si era conquistato l'ammirazione persino di Batou, ma poi alle paraolimpiadi aveva vinto solo la medaglia d'argento. Dovendo investigare su di lui, Batou lo avvicina facendosi passare per un militare.



Seymour

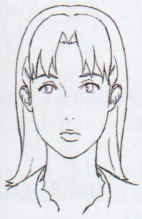
#17 La verità dietro a un'incompiuta storia d'amore

ANGELS' SHARE

Cosa c'è stato in passato tra Aramaki e Seymour?

A Londra, Aramaki e Motoko partecipano a una conferenza sulle misure antiterrorismo. Aramaki ne approfitta per andare a trovare una vecchia amica, la signora Seymour, che ha investito nel settore vinicolo. Coinvolto in un tentativo di rapina, però, Aramaki viene preso in ostaggio e la polizia comincia a fare fuoco senza tentare alcuna trattativa...

Saori Tsujisaki



Yu Tsujisaki

#18 Coppia di assassini

LOST HERITAGE

Due personalità mescolate

Al suo arrivo in Giappone, il Viceministro degli Esteri cinese riceve una minaccia di morte. Mentre la Sezione 9 indaga, Aramaki si presenta alla commemorazione per il settimo anniversario della morte dell'amico Tsujisaki, e la figlia di questi, Saori, gli confida gli strani comportamenti del fratello Yu.

Cruzkowa

Reiko Kanzaki

#19 Stretto in una morsa invisibile

CAPTIVATED

L'Ex Premier caduto in trappola e un soldato appartenente al passato

Reiko, figlia del membro della Dieta ed ex premier Kanzaki, è stata rapita. Il modus operandi è quello tipico di un gruppo di cui Kanzaki aveva negato l'esistenza per non mettere la Russia con le spalle al muro. Perché qualcuno che avrebbe dovuto stare dalla sua stessa parte, dovrebbe aver rapito la ragazza?

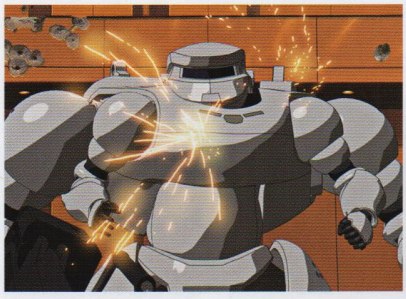
Nogi

#20 Il farmaco scomparso

RE-VIEW

Sparisce la documentazione e si riapre il caso dell'Uomo che Ride

Secondo Togusa, il ragazzo che si trovava al Centro di Aiuto Professionale poteva essere il vero Uomo che Ride, con l'obiettivo di violare la documentazione custodita dal Ministero della Salute e del Welfare. A tal proposito, è scomparsa la lista delle persone cui è stato somministrato il vaccino Murai. Togusa si dirige allora all'Associazione Girasole, ma...



#21 Una traccia da seguire

ERASER

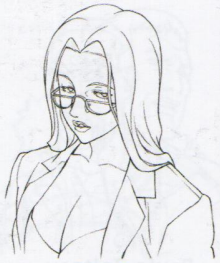
È guerra tra la Sezione 9 e la Narcotici

All'Associazione Girasole, Togusa subisce l'attacco della Squadra di Intervento della Narcotici. Grazie alla memoria del cervello cibernetico di Togusa, la Sezione 9 scopre che l'uomo chiave è Imakuruso, presente nella lista. Ma anche la Narcotici è sulle sue tracce, e ingaggia un combattimento con la Sezione 9, finché non sopraggiunge anche l'Uomo che Ride.

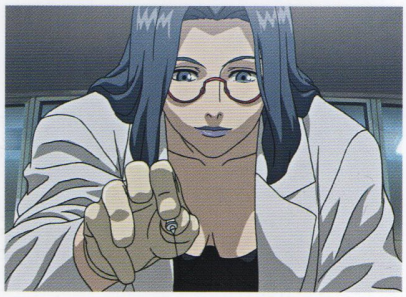
#22 Caso di corruzione
SCANDAL

La trappola dei sopravvissuti della Narcotici si stringe attorno alla Sezione 9

Grazie alle dichiarazioni dei membri della squadra della Narcotici, la Sezione 9 arresta il direttore Niimi del Dipartimento di Medicina del Ministero della Salute e del Welfare, ma il corpo cibernetico di Motoko si danneggia. Sapendola indifesa, la Narcotici stringe una trappola attorno a lei , mentre Aramaki abbocca alla notizia del ritrovamento del fratello scomparso.



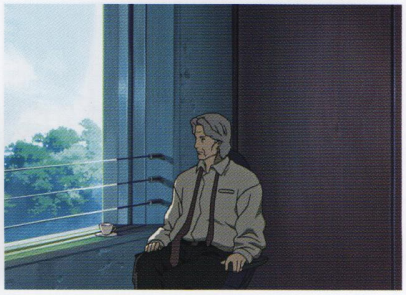
SANO



#23 Oltre il bene e il male
EQUINOX

Dopo sei anni di silenzio, la prima vittima testimonia

Il rapimento del presidente Ernest Serano diede il via al caso dell'Uomo che Ride, ed è proprio a lui che Serano fa una rivelazione, ignorando che invece si tratti di Motoko: il Segretario Generale del partito al governo, Yakushima, ha sfruttato il caso a suo vantaggio per ottenere ingenti guadagni.



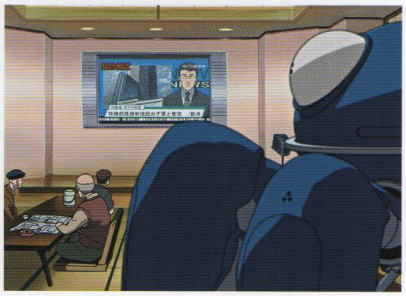
#24 Il giorno della caduta del castello solitario
ANNIHILATION

Sezione 9, Pubblica Sicurezza. Scioglimento. La fuga per la sopravvivenza

Ottenuta la testimonianza di Serano, la Sezione 9 sta per risolvere il caso, ma le sue azioni vengono reinterpretate e passate ai mass media, e gli Umibozu della Narcotici si attivano per eliminarne i componenti. Seguendo il consiglio di Aramaki, Motoko fa disperdere la squadra, augurandosi che i suoi compagni, fuggendo, riescano a sopravvivere.

PRESIDENTE DEL CONSIGLIO

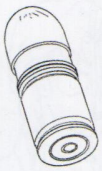
UMIBOZU



#25 Fumo di cannoni sotto una pioggia di proiettili
BARRAGE

I membri della Sezione 9 catturati uno dopo l'altro

Riuscito a sfuggire alla cattura, Batou si reca alla casa sicura di Motoko per recuperarle l'orologio da polso, ma trova gli Umibozu ad attenderlo. La situazione appare disperata, ma i Tachikoma giungono in soccorso, nonostante siano stati sollevati dalle loro mansioni per la Sezione 9 e mandati in laboratorio o venduti a privati.



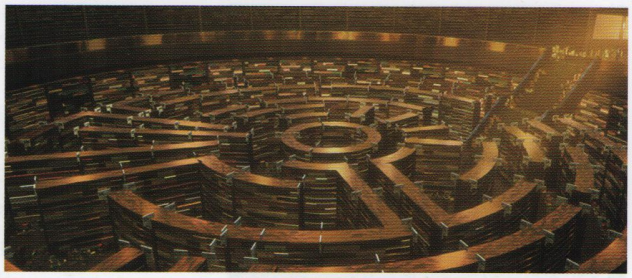
GRANATA DA 50mm

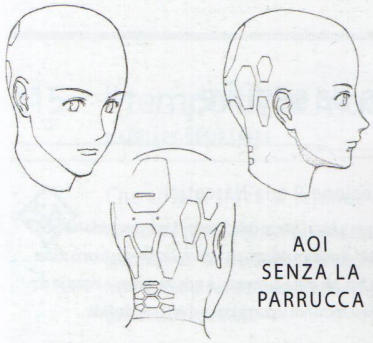
ANZIANO

#26 Sezione 9, Pubblica Sicurezza. Rifondazione
STAND ALONE COMPLEX

Chi era l'Uomo che Ride?

Togusa, l'unico rilasciato della Sezione 9, rivede Batou dopo tanto tempo. Viene così a sapere che la Sezione è stata sciolta da Aramaki per chiarire le responsabilità di Yakushima, ma che i suoi membri si sono già riuniti tutti. Intanto Motoko è alla Biblioteca del Congresso per incontrare Aoi, il vero punto di partenza del caso dell'Uomo che Ride.





AOI SENZA LA PARRUCCA

"Come desideriamo io e te, la Sezione 9 continuerà a essere un'organizzazione con possibilità di attacco per combattere il crimine. Tutto qui".

COLUMN

Ghost in the Shell
STAND ALONE COMPLEX
~The Laughing Man~

The Laughing Man è il film riassuntivo di montaggio
incentrato sul Caso dell'Uomo che Ride, il nucleo della storia che si dipana in *S.A.C.*
I disegni sono stati in parte risistemati e, per mantenere una coerenza
nonostante le parti tagliate, anche la storia è stata in parte modificata.

Un film riassuntivo di montaggio incentrato interamente sul Caso dell'Uomo che Ride

STORY

Togusa viene contattato da Yamaguchi, collega di quando era un detective, che desidera consultarsi con lui e che rimane vittima di un incidente stradale prima di poterlo incontrare.
Yamaguchi faceva parte della Divisione Investigativa Speciale per il caso dell'Uomo che Ride, individuo accusato del rapimento del presidente di un'azienda di micromacchine, Serano, e di altri crimini per i quali Yamaguchi aveva tentato invano di estorcergli una confessione.
Dai documenti *ereditati* da Yamaguchi, Togusa scopre che ai detective della Divisione Investigativa Speciale per il caso dell'Uomo che Ride è stato illegalmente installato un Intercepter, un dispositivo capace di captare tutto ciò che vedono.

Il Prefetto Daido indice una conferenza stampa inerente la questione, e l'Uomo che Ride vi si presenta per preannunciare l'omicidio dello stesso Daido. Aramaki, tuttavia, ha motivo di ritenere che ad architettare tutto sia stata nientemeno che la Questura.
Successivamente, emuli dell'Uomo che Ride attentano alla vita di Daido, mentre Nanao = A, che per la polizia è il principale sospettato del caso in questione, viene assassinato.

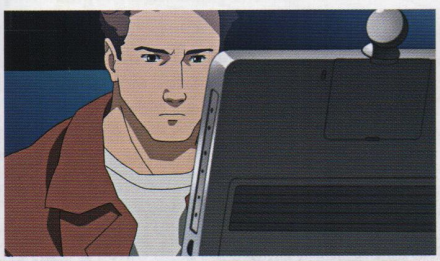
Mentre indaga sotto copertura nel Centro di Aiuto Professionale da cui qualcuno ha hackerato il database del Ministero della Salute, del Lavoro e del Welfare, Togusa porta avanti le sue investigazioni. È infatti convinto che Aoi, un ragazzo ricoverato nel Centro, sia l'Uomo che Ride originale. Frattanto scopre che la lista delle persone cui è stato somministrato il vaccino Murai è scomparsa.
Sulle tracce di quella documentazione, Togusa si dirige all'Associazione Girasole, dove rimane gravemente ferito in seguito dell'attacco della Squadra di Intervento della Narcotici, che si impossessa anche della lista.
Motoko e i suoi si trovano così a dover affrontare in combattimento la squadra della Narcotici, e in quel mentre l'Uomo che Ride si manifesta a Batou per consegnargli la famigerata lista prima di svanire nel nulla.

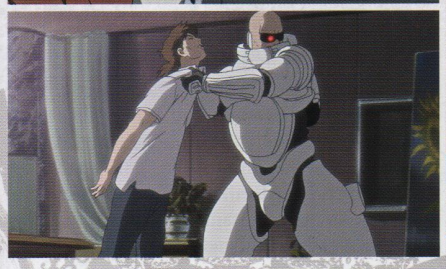
Costretta a sostituire il suo corpo danneggiato, Motoko si imbatte in una sopravvissuta della squadra della Narcotici, e al suo attacco la sottrae Aoi, l'Uomo che Ride, giunto per consegnarle la propria memoria e la verità sul suo caso.

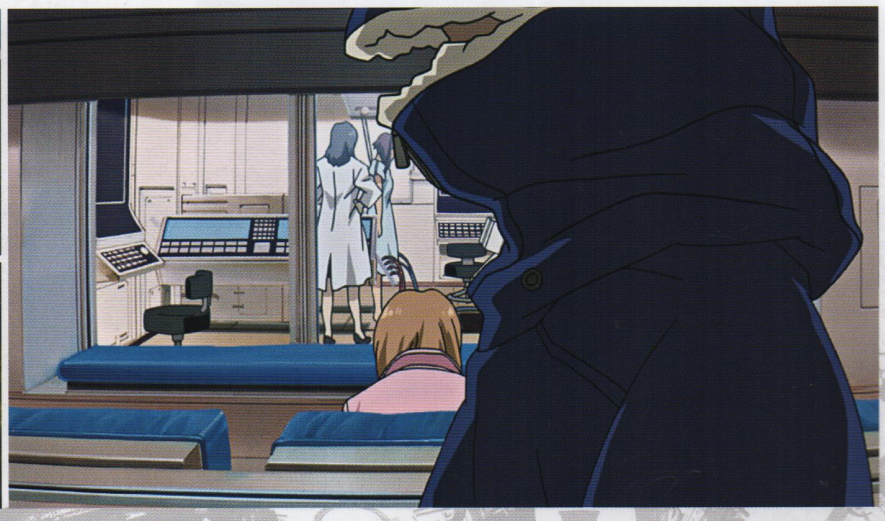
Impersonando l'Uomo che Ride, Motoko rapisce il presidente Serano seguendo lo stesso schema usato sei anni prima. Riesce così a strappargli la promessa che deporrà per incriminare il segretario generale Yakushima.

Subito dopo, la Sezione 9 viene apparentemente sciolta e Yakushima è arrestato. Aramaki, insieme a Motoko, si reca a trovare Aoi, cui riconosce abilità e senso di giustizia, e lo sollecita a entrare nella Sezione 9. Aoi rifiuta però la proposta, prima di svanire ancora una volta.

La maggiore differenza tra questo lungometraggio e la serie TV è nell'uso fatto dei Tachikoma. Qui la crescita delle IA dei Tachikoma è connessa alla comparsa degli imitatori dell'Uomo che Ride, ed è proprio per simulare questo fenomeno che i Tachikoma vengono inviati in laboratorio. Non cambia comunque il fatto che vadano poi a salvare Batou. Ogni singolo Tachikoma è ormai diventato autonomo, ma si verifica un episodio di Stand Alone Complex che – con maggiore evidenza rispetto alla serie televisiva – li induce ad agire tutti nello stesso modo per il raggiungimento di un fine comune.

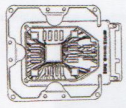




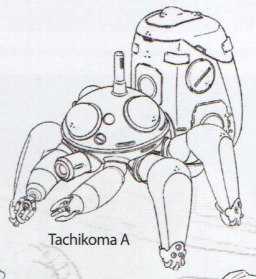


THE LAST SHOT

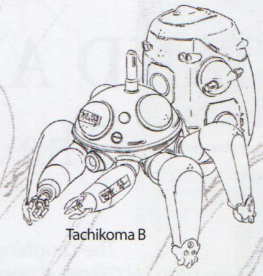
Impersonando l'Uomo che Ride, Motoko entra in contatto con Serano e ottiene così la sua testimonianza: l'eminenza grigia che si nasconde dietro il caso è Yakushima, il segretario generale del partito al Governo. I mass media, tuttavia, manipolano e fanno trapelare informazioni inesatte. Per i sopravvissuti della Sezione 9, comincia una nuova battaglia.



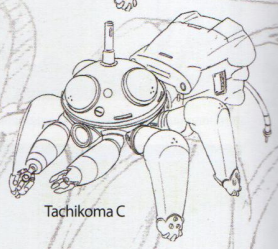
Il chip dei Tachikoma



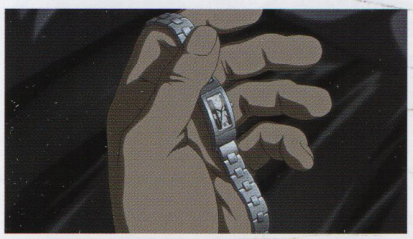
Tachikoma A

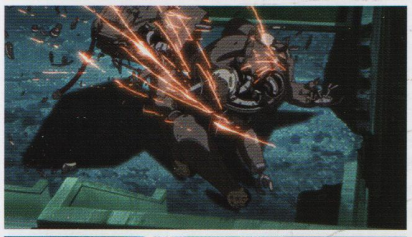


Tachikoma B



Tachikoma C

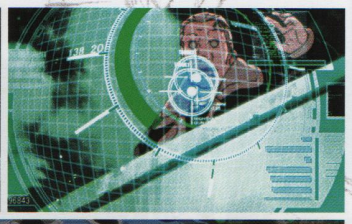


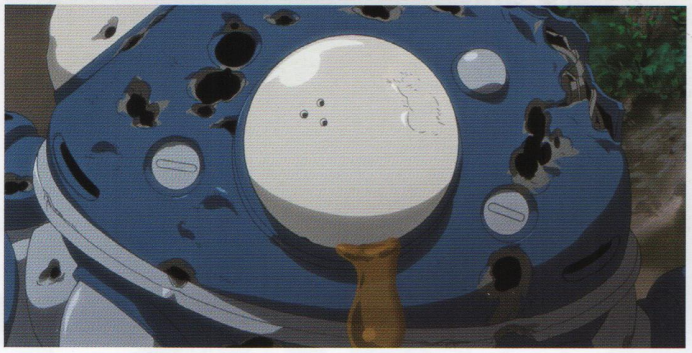


▶"Un orologio e un attrezzo da palestra… Finora ci siamo entrambi aggrappati a frammenti di memoria assurdi, vero?"

L'atmosfera di questa scena in cui Batou e Motoko si parlano appare romantica. In realtà, Motoko ha appena lasciato il suo Brain Shell nella stanza in fondo, e il suo è ormai solo un corpo cibernetico comandato in remoto. Si è già preparata a essere colpita da un cecchino.

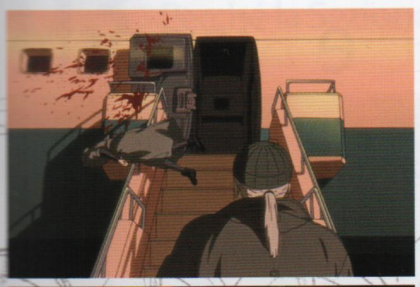
▶"Addio, signor Batou..."

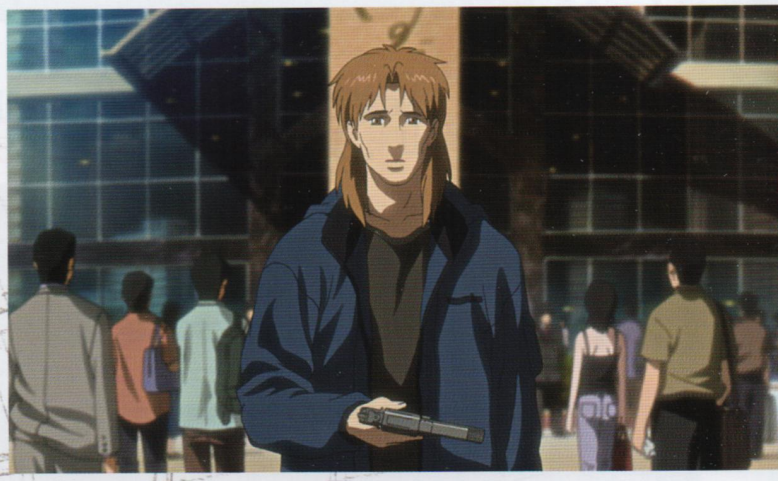




Aramaki le raccomanda di non morire, di sopravvivere a ogni costo, così Motoko raduna i membri della Sezione 9 nella sede centrale, dove però vengono attaccati dagli Umibozu della Squadra di Intervento della Narcotici. Neppure la Sezione 9 è in grado di resistere al fuoco di un'unità militare, per cui Motoko incita gli altri a fuggire. Il fatto di aver sempre preso provvedimenti *offensivi* contro i criminali si è ritorto contro la Sezione 9: ora i suoi uomini sono braccati e l'opinione pubblica li considera irrispettosi della legge. Nonostante la fuga precipitosa, i membri della Sezione 9 vengono catturati uno dopo l'altro, tranne Batou. Anche alla casa sicura di Motoko, però, trova ad attenderlo gli Umibozu. In suo soccorso giungono inaspettatamente i Tachikoma che erano stati dichiarati inidonei come armi. Batou

"Motokooo!!!"





si salva al prezzo dell'esistenza dei Tachikoma, che si immolano per lui, e domandandosi se potessero aver acquisito un proprio Ghost, ne recupera la memoria.

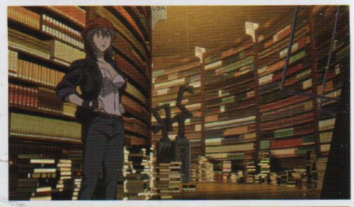
Batou restituisce a Motoko il suo orologio, che sfidando il pericolo ha recuperato dalla casa sicura. Essendo entrambi cyborg e avendo sostituito più volte il proprio corpo cibernetico, oggetti apparentemente di poca importanza, come –nel loro caso – un orologio o un attrezzo da palestra, diventano importanti elementi della memoria esterna, in grado di testimoniare che nonostante i cambiamenti sono sempre se stessi.

Riunitisi, i due cercano quindi di fuggire in aereo. Mentre stanno salendo a bordo, però, un cecchino colpisce Motoko e Batou viene catturato.

Arrestato senza che Aramaki facesse nulla per impedirlo, Togusa viene improvvisamente liberato dopo una breve detenzione. Attraverso i normali canali di informazione, apprende della morte di Motoko e dello scioglimento della Sezione 9. Viene inoltre a sapere che le perquisizioni della scientifica sono state effettuate su indicazione di Yakushima. Al colmo della collera nei suoi confronti, disperato per la perdita della Sezione 9, si reca armato presso la sede del partito al governo, fingendosi l'Uomo che Ride.
È Batou a fermarlo, per condurlo dagli stessi membri della Sezione 9 che si era rassegnato a non rivedere mai più. L'apparente scioglimento della Sezione 9, infatti, era stato un espediente di Aramaki per non coinvolgere Togusa nel prevedibile caos, al fine di ottenere che Yakushima venisse arrestato.

Intanto Motoko, sana e salva, si incontra con Aoi, l'Uomo che Ride.
Facendo il punto della situazione, il fenomeno che si verifica quando diversi individui prendono a compiere le medesime azioni senza essersi consultati prima, è detto Stand Alone Complex .

"C'è l'ultimo attore!"



Nella scena della biblioteca, Motoko e Aoi non rientrano mai nella stessa inquadratura, e quando Motoko e Aramaki se ne vanno, di Aoi non c'è più taccia. Questa scelta registica, che fa nascere il sospetto che Aoi non esista affatto, ha sollevato un vespaio.

"Maggiore, raduna tutti. Equipaggiamento A2."

『S.A.C.』Domande e Risposte

"S.A.C." Mysteries and Answers

D1 In cosa consisteva il caso dell'Uomo che Ride e qual era l'obiettivo di Aoi?

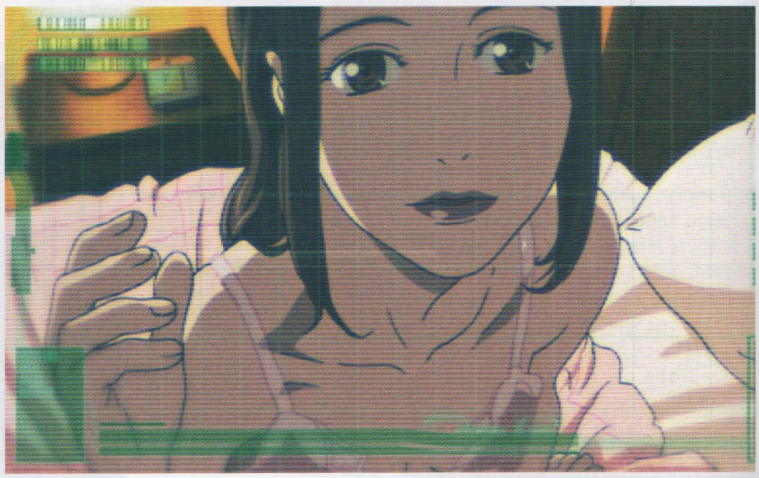
Nonostante sia un hacker geniale, Aoi cerca di far confessare Serano senza operare un hacking. In seguito sfrutta l'opportunità del tentato omicidio del Prefetto per tornare ad agire, e si impossessa della lista delle persone a cui è stato somministrato il vaccino Murai, sottraendola al Ministero della Salute e del Welfare.

In rete, Aoi trova un saggio sul vaccino Murai e sul trattamento della sclerosi del cervello cibernetico tramite micromacchine. Probabilmente terrorizzato dall'eventualità di contrarre la malattia, Aoi rapisce Serano per costringerlo a confessare l'inutilità del trattamento, ma Serano non parla. Demoralizzato, Aoi non rivela nulla dell'accaduto a nessuno, e trascorre le sue giornate al Centro di Aiuto Professionale. Successivamente, del nome di Uomo che Ride si appropriano degli imitatori, alcuni dei quali fanno il gioco di Yakushima. Assistendo al tentato omicidio del Prefetto e all'arrivo di Togusa al Centro di Aiuto Professionale, Aoi scopre che la Sezione 9 si sta avvicinando alla verità e si rende conto che il caso dell'Uomo che Ride potrebbe essere presto risolto. Per questa ragione, decide di consegnare alla Sezione 9 tutte le informazioni in suo possesso, compresa la lista delle persone cui è stato somministrato il vaccino Murai, e lascia loro l'onore e l'onere di risolvere il caso.

R Aoi contava che il diretto interessato rivelasse la verità sulle cure per la sclerosi del cervello cibernetico.

D2 Perché negli occhi degli investigatori è stato inserito l'Intercepter?

Il dispositivo microelettronico Intercepter capta tutto ciò che vede il soggetto a cui è impiantato. Secondo Fukami, sarebbe stato inserito in Nanao = A per ottenere le prove della sua colpevolezza nell'ambito del caso dell'Uomo che Ride. Tuttavia l'Intercepter è stato inserito di nascosto anche ai membri della Divisione Investigativa Speciale che segue proprio questo caso. La questione viene alla luce, rendendo necessario indire una conferenza stampa: la necessità di inserire Intercepter viene giustificata dal fatto che Mibu, il capo della Divisione Speciale, si sentisse messo alle strette perché le indagini sul caso si trovavano a un punto morto. In realtà, si trattava di un sotterfugio per sviare i sospetti dal vero responsabile, ed è possibile fosse stato inserito alla Divisione Investigativa Speciale per sorvegliarne i membri ed evitare che si avvicinassero troppo alla verità. Il caso, infatti, vedeva coinvolti pezzi grossi del Governo e della Polizia.



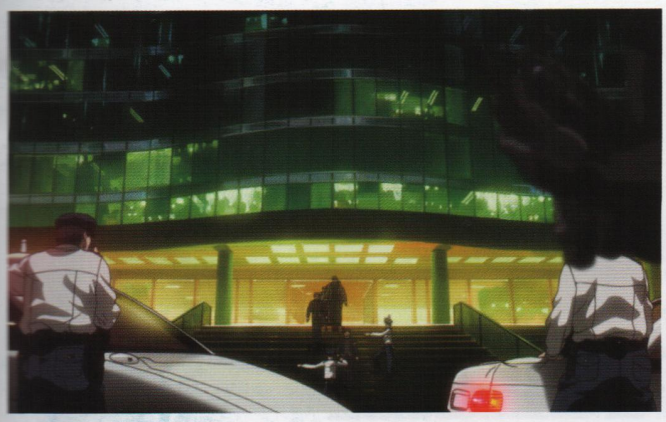
R Per tenere sotto controllo la Divisione Investigativa Speciale e impedire che si avvicinasse troppo alla verità relativamente al caso dell'Uomo che Ride.

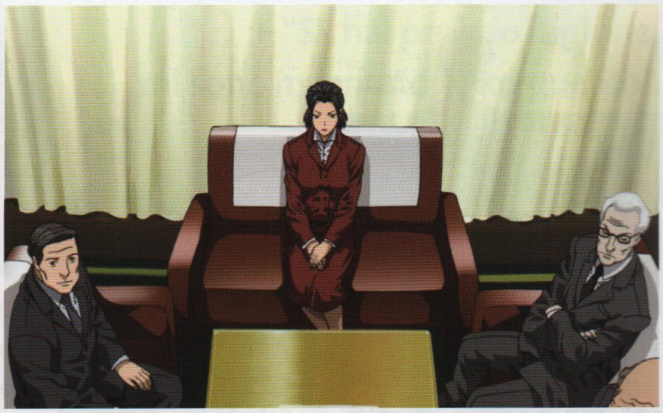
Le foto lasciate da Yamaguchi a Togusa mostrano immagini riflesse da uno specchio, e in nessuna si vede una macchina fotografica. È così che emerge che sono state scattate tramite Intercepter.

Capitolo 4

『S.A.C. 2ND GIG』

~Il capitolo degli Undici Individuali~





INTRODUCTION

~introduzione~

Realizzata come sequel di *STAND ALONE COMPLEX (S.A.C.)*, questa serie viene trasmessa a partire dal 2004. Inizialmente sono previste 26 puntate per l'intero ciclo della serie TV; dopo aver assistito al primo paio di episodi, però, i produttori trovano l'opera molto interessante e, prevedendone il successo, stabiliscono fin da principio di realizzarne un sequel. Storica l'affermazione di Kamiyama a riguardo: "(Con S.A.C.) mi sono sentito come se mi fosse stato richiesto di fare un altro giro di pista quando ero ormai in vista del traguardo». Sostenuto da valenti collaboratori, il regista si avvale addirittura dell'appoggio di Mamoru Oshii, che getta le basi su cui costruire la storia e partecipa alle discussioni inerenti la sceneggiatura, dispensando i suoi suggerimenti.

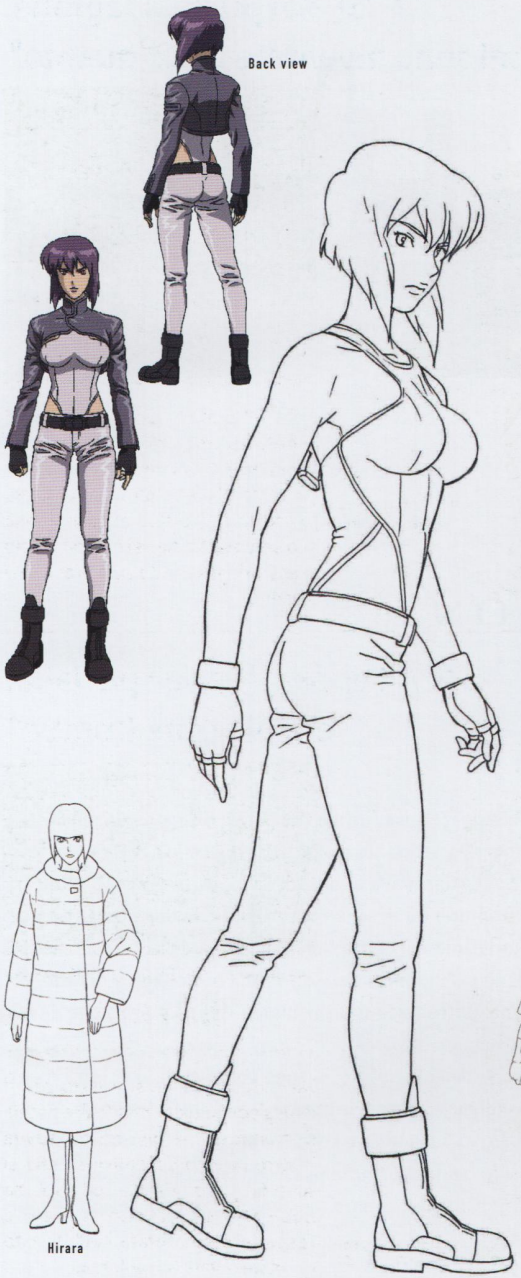
La storia finisce così per includere una particolare situazione bellica che rimanda al film *Patlabor 2: The Movie* (1993), diretto dallo stesso Oshii.

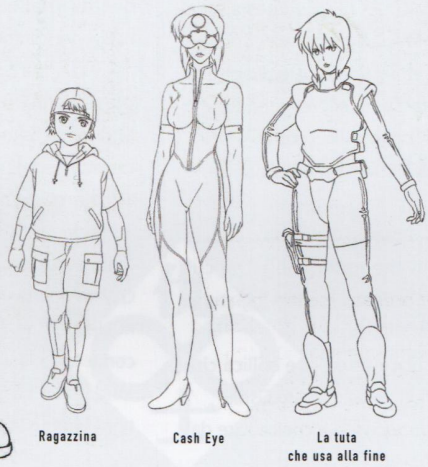
La squadra si avvale anche degli animatori di *Innocence*, a cominciare dal direttore dei disegni Tetsuya Nishio, che cura il design di una parte dei nuovi personaggi e partecipa alla realizzazione della sigla iniziale.

Se S.A.C. si ispirava ai testi di Salinger, per questo sequel si prevede di affrontare, tra le altre cose, tematiche dell'opera di Yukio Mishima, che troviamo nel teatro Noh e nel tema del suicidio, mentre i riflettori puntano sul rapporto tra Motoko e il personaggio di Kuze. Un altro argomento affrontato è il problema dei profughi, che si rifà direttamente al fumetto di Masamune Shirow: il manga riferisce che, prima della costituzione della Sezione 9, si sono combattute una Terza e una Quarta guerra mondiale, durante le quali anche Tokyo ha subito un attacco nucleare. I profughi di tali guerre vengono accolti in Giappone, richiesti come forza lavoro per la ricostruzione. Quello dei profughi è un dramma fondato su basi reali e di costante attualità, che in ogni tempo affligge ogni singolo Stato.

CHARACTERS
~i personaggi~

Carattere e design dei personaggi seguono, di norma, i binari tracciati dalle serie precedenti, ma in questo caso risultano più convincenti dal punto di vista grafico. Interessante l'inserimento di tre nuovi personaggi, intorno alla metà della serie.





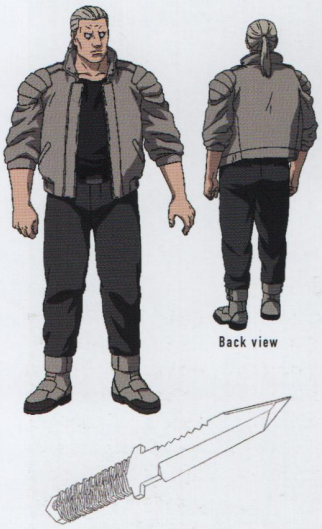
▶ "Dove sei?! Kuze!!"

Sezione 9

Motoko Kusanagi

Il suo abbigliamento cambia leggermente ed è presente l'identità di Hirara.
«Affogheremo le nostre frustrazioni al Nude Bar»; «Nella professione di ladro, la regola ferrea è lasciarsi ingannare per ingannare»: il personaggio di Motoko è più ironico nella prima parte della serie, mentre nella seconda si fa più ombroso con l'aggravarsi della situazione e per il contatto con il Ghost di Kuze, che si rivelerà un incontro decisivo, a causa del quale Motoko mostrerà inediti aspetti di sé, per esempio mangiandosi le unghie.

▶ "Razza di stupida, non ti lascerò andare da sola".

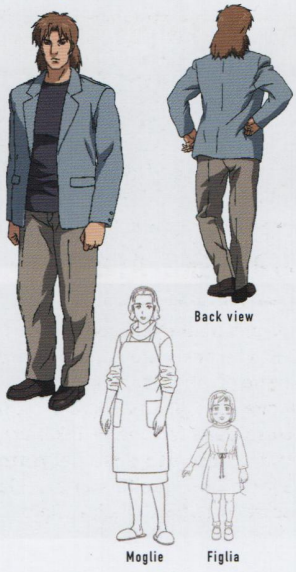


Sezione 9

Batou

Lo si trova meno in atteggiamento comico e salta agli occhi che, mentre si mostra sempre più *hard boiled*, osserva Motoko con preoccupazione o con ira, mentre lei sembra essere con la mente da tutt'altra parte. Nemmeno in questa serie può astenersi dal gridare disperatamente «Motokooo!».

▶ "È una lettera del primo ministro Kayabuki".



Sezione 9

Togusa

Nella decima puntata mostra apertamente il suo immutato senso di giustizia. Adesso che nella squadra ci sono dei nuovi arrivati, unendosi al gruppo di Aramaki non manca di agire insieme al primo ministro Kayabuki comportandosi complessivamente in modo più calmo e composto.

▶"No, direi niente, nel file c'era solo un saggio mal scritto".

Sezione 9

Ishikawa

Avendo avuto esperienze nella penisola coreana, vi si reca per raccogliere informazioni direttamente sul posto. Resta purtroppo ferito a causa dell'abbattimento del Tiltrotor a Etorofu, ma grazie ai suoi muscoli manda facilmente lungo disteso l'addetto al controllo interno.

▶"Sì, hai proprio ragione, mi sono inventato tutto quanto".

Il fucile da cecchino di quando era nei "Rosso Bianco"

Sezione 9

Saito

Nella 14ª puntata racconta di essersi scontrato in combattimento con l'unità militare di cui facevano allora parte Motoko e Batou. Motoko stessa lo esortò a mettere quell'abilità al suo servizio. Se sia vero oppure solo una storia inventata non viene mai chiarito.

▶"Io non dormo mai con la stessa donna due volte".

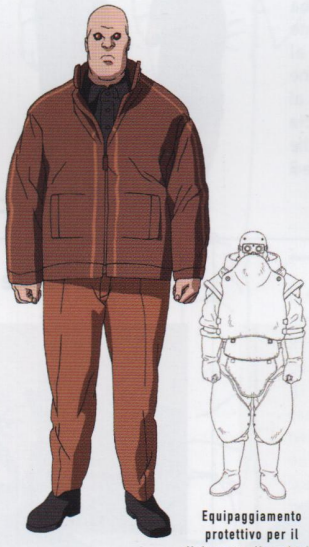
Il coltello di Paz

Sezione 9

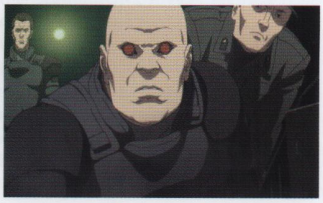
Paz

Nella 13° puntata, mentre indaga su Kuze, si verifica un episodio di antagonismo con una sua donna del passato. Come si sentirà, al termine del combattimento, dopo averle inferto la stessa ferita che ha lui...?

▶"All'epoca, la mia specialità era piazzare bombe".



Equipaggiamento protettivo per il disinnesco di esplosivi

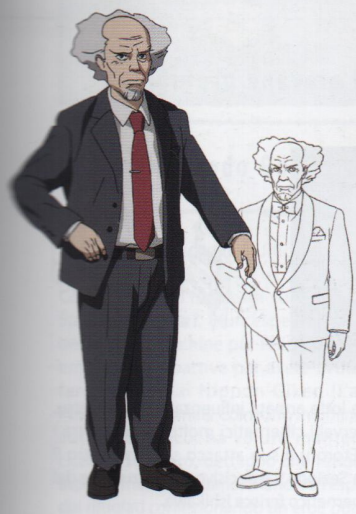


Sezione 9

Borma

Facendo da cavia, si infetta con il Virus degli Undici Individuali e rischia di manifestarne gli effetti. Indaga inoltre in loco sui terroristi che si sono fatti esplodere e sulla bomba nucleare, sfruttando al meglio l'esperienza maturata nell'esercito nel maneggiare gli esplosivi.

▶"È stata una sconfitta su tutti i fronti".



Sezione 9

Daisuke Aramaki

Nella prima serie non accade, ma in questa incontra più volte il primo ministro Kayabuki, suo superiore, per elargire consigli. Quando è di fatto recluso dalla fazione di Takakura, rivela un aspetto di sé del tutto inatteso con quella sua pistola nascosta nella fondina alla caviglia.

I novellini della Sezione 9

Proto

Nei combattimenti tra cervelli cibernetici, è molto forte, ma si occupa anche della manutenzione dei Tachikoma. È un bioroide (androide ottenuto mediante alterazioni genetiche).

Yano

Muore durante l'incursione al porto di Etorofu, dove potrebbe trovarsi Kuze. La perdita di un compagno lascia del tutto interdetti i membri della Sezione 9.

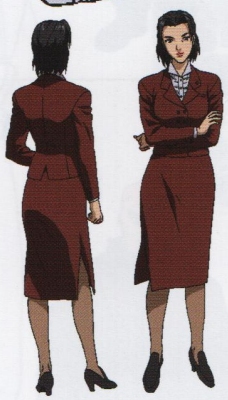
Azuma

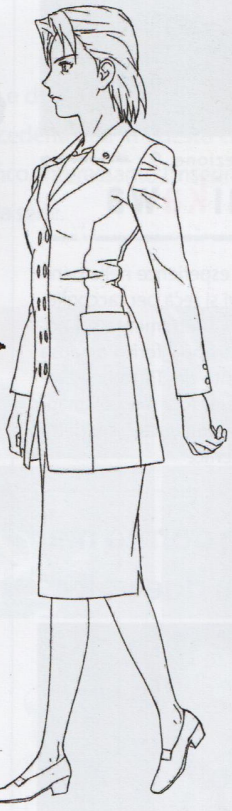
Insieme a Proto e Yano, è uno dei novellini che si uniscono in questa serie alla Sezione 9. Nella successiva opera, SSS, sarà possibile verificare i suoi progressi.

▶"L'indipendenza individuale rende indipendente una Nazione. Sono convinta di aver operato secondo questo principio fin dall'inizio".

Riceve spesso minacce, come quando le vengono inviate dita di corpi cibernetici o viene approntata una bomba nucleare.

L'Head Set per la Hot-line

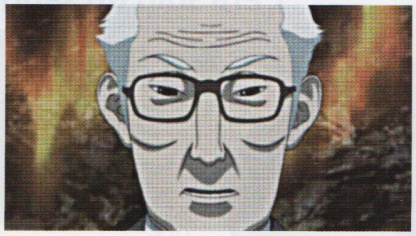




Yoko Kayabuki

Portabandiera delle elezioni anticipate, è la prima Premier donna giapponese e non ha ancora avuto modo di dimostrare pienamente le sue capacità. In contrapposizione al precedente *governo Yakushima*, il suo viene definito reazionario-conservatore. Già al momento dell'insediamento, annuncia cambiamenti nella politica sui profughi, anche per diminuirne gli insediamenti. È lei a dare il consenso alla rifondazione della Sezione 9.

Capo di Gabinetto Takakura



Capo di Gabinetto della fazione pro-americana (Impero Americano). Per restituire valore alle micromacchine per l'eliminazione delle emissioni radioattive, diminuito dopo la guerra, si schiera dalla parte dell'America nella fomentata guerra fredda sino-americana e tenta di far destituire Kayabuki.

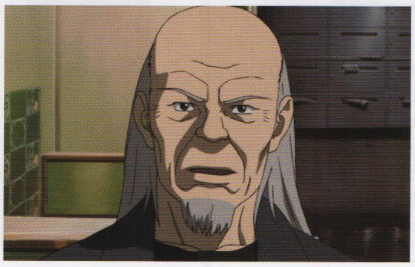
Ministro degli Interni

Riconfermato nel suo ruolo ministeriale, è il diretto superiore di Aramaki; tuttavia non è sempre al corrente degli ordini impartiti dal Premier direttamente alla Sezione 9. È l'unico ad aver conservato la carica tra tutti i ministri del precedente governo.

Kubota

A capo dell'Ufficio Informazioni dell'Esercito, Sezione Intelligence, compare sin dalla prima serie. Amico di Aramaki sin dai tempi della guerra, quando con Tsujisaki erano agli ordini del colonnello Tonoda. Il suo legame con Aramaki è forte, infatti non manca di fornirgli informazioni o altro sull'Esercito.

Yosuke Aramaki



Fratello maggiore di Aramaki. La sua esistenza viene rivelata nella 22ª puntata della prima serie. Dato per disperso durante la guerra, in realtà si adopera per i profughi. Nel 2nd GIG lo si vede parlare con Kuze.

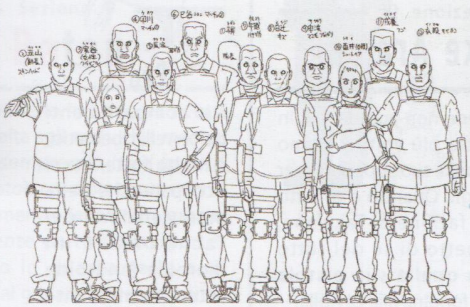
CIA

Suzuki Sato **Tanaka Watanabe**

Sono gli agenti segreti dell'Impero Americano che, nella decima puntata della prima serie, avevano imposto la consegna del serial killer Marco. Vedendoli con Goda, la squadra di Motoko si rende conto che la CIA ha preso di mira Kuze, ma non può impedirne l'assassinio da parte di Sato.

I Ranger della Sezione 4

Già nei lungometraggi di Oshii si accenna all'esistenza della squadra speciale che ora viene inviata a Dejima a "recuperare il plutonio". Chi ne fa parte usa nomi in codice, ognuno dei quali riporta l'ideogramma di un segno del calendario cinese.



I membri della squadra speciale

Il giovane profugo

Bomba al plastico

Partecipa alla lotta armata influenzato da Densetsu, rapper dei cervelli cibernetici molto popolare tra i profughi. A Etorofu il suo attacco suicida contro il Tiltrotor della Sezione 9 è decisivo. La distruzione del suo corpo cibernetico ferisce Ishikawa.

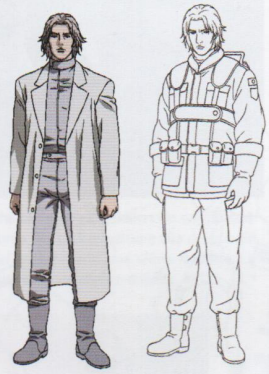
"Ma allo stesso tempo porterò avanti la mia rivoluzione. L'ho deciso dopo aver saputo dell'attacco nucleare".

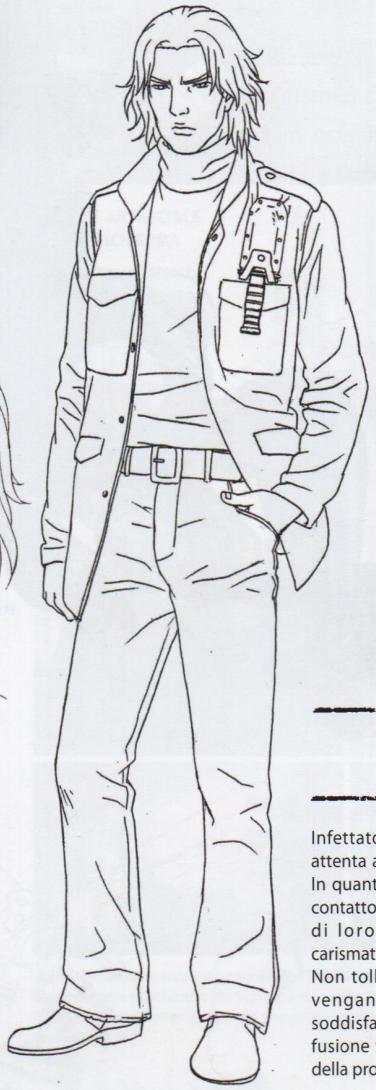
Il bambino

Nell'11a puntata, Motoko sente parlare di questo bambino dalla proprietaria di un negozio. Nella serie, non vi sono indizi che possano identificarlo come Kuze.

Il corvo bianco

Questi sono i corvi che si trovavano sulla torre radio. Oltre a essere il colore di Kuze, allo stesso tempo il bianco allude a un cambiamento nel Virus degli Undici Individuali.





Kuze non muove la bocca, ma non è che non riesca assolutamente a farlo: la muove, infatti, appena prima di morire, quando ripercorre il testo di Sylvestre.

Hideo Kuze

Infettato dal Virus degli Undici Individuali, attenta alla vita del Primo Ministro Kayabuki. In quanto attivista del PKF, in Corea entra in contatto con i profughi, divenendo per molti di loro una sorta di guida e di capo carismatico.
Non tollera che le infrastrutture della rete vengano sfruttate oltre ogni limite per soddisfare tornaconti personali e auspica la fusione tra l'uomo e la rete come traguardo della propria rivoluzione.

" Come l'acqua scorre verso il basso, così il cuore degli uomini tende a seguire i suoi istinti più bassi…"

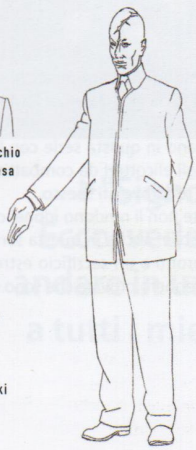
Kazundo Goda

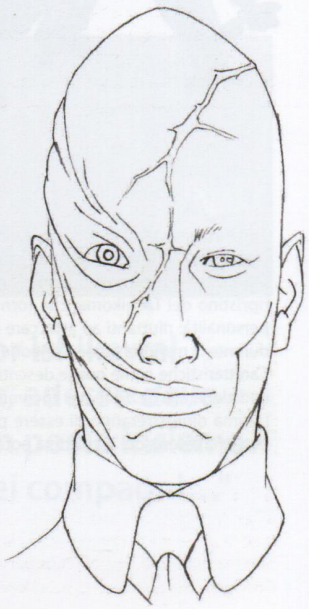
Segretario Generale dell'Ufficio Informazioni del Governo, sostituto capo della Commissione d'Inchiesta sugli Effetti delle Strategie Militari. È un esperto del settore delle micromacchine per l'eliminazione delle emissioni radioattive per avere avuto a che fare con la Dai Nippon Giken (l'attuale Poseidon Industrial). Coinvolto in un incidente automobilistico, ha voluto mantenere le cicatrici sul volto, dettaglio che rende il suo aspetto meno anonimo. Manovra l'espulsione dei rifugiati *confezionando* un eroe popolare.

Tutto lasciava supporre che Goda fosse agli ordini di Takakura; in realtà agiscono entrambi in Stad Alone. Kamiyama aggiunge: «Magari non faceva neppure parte dell'Ufficio Informazioni del Governo».

Goda quando era al vecchio Dipartimento della Difesa

Uno dei fratelli Kurosaki del Team Goda



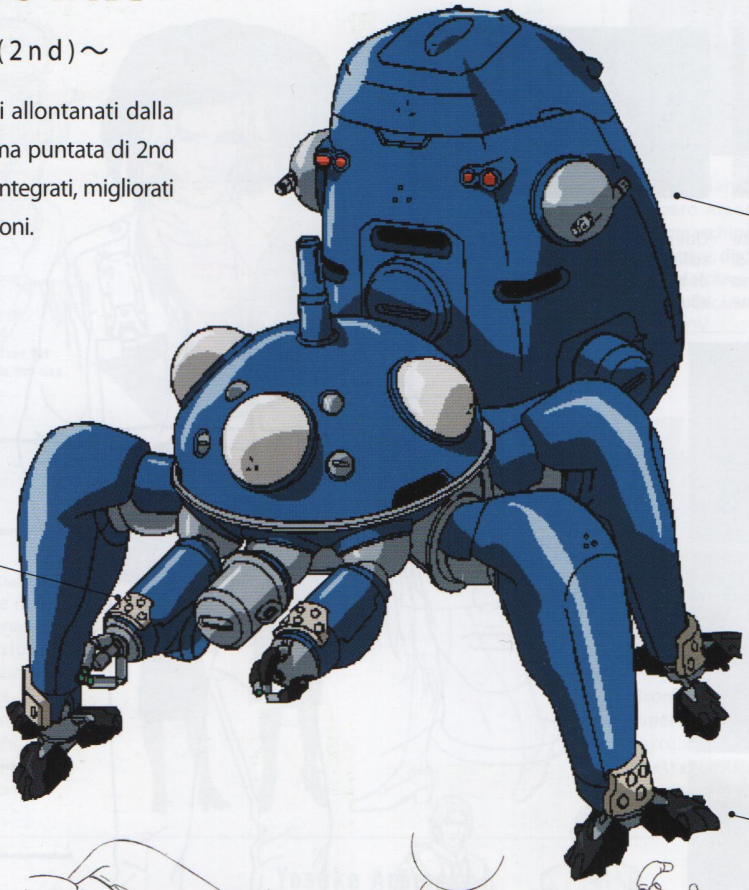


TACHIKOMA

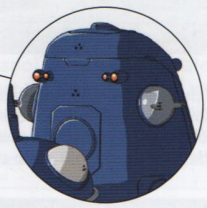
～Tachikoma (2nd)～

"Getta le armi ed esci allo scoperto!"

Nella prima serie erano stati allontanati dalla Sezione 9. Alla fine della prima puntata di 2nd GIG, i Tachikoma vengono reintegrati, migliorati sia nell'aspetto che nelle funzioni.

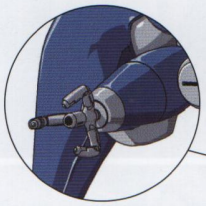


1st



A quanto pare le funzioni preesistenti, come la possibilità di utilizzare cavi per issarsi, sono state mantenute, ma ci sono alcune modifiche nell'aspetto esteriore, come le aperture nella carlinga.

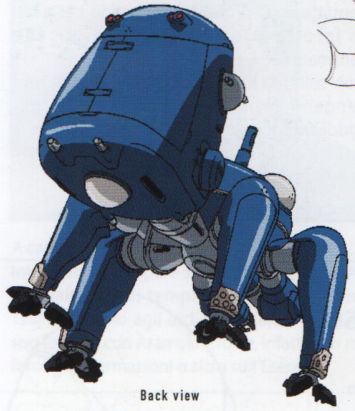
1st



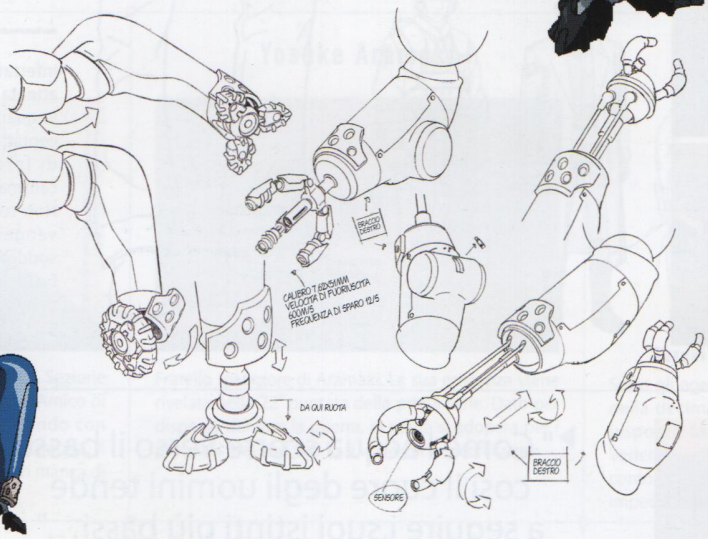
Una corazza inguaina l'arto. Solo il braccio destro è dotato di mitragliatrice. Sul sinistro sono invece presenti dei sensori.

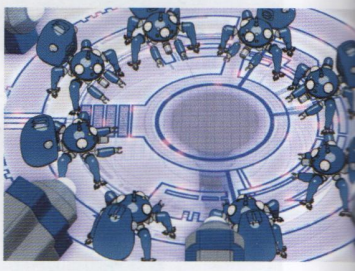
1st

Prima le ruote fungevano direttamente da piedi. Ora, quando il Tachikoma cammina, le ruote si dividono in tre parti per aumentare la stabilità.



Back view

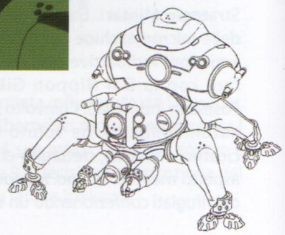


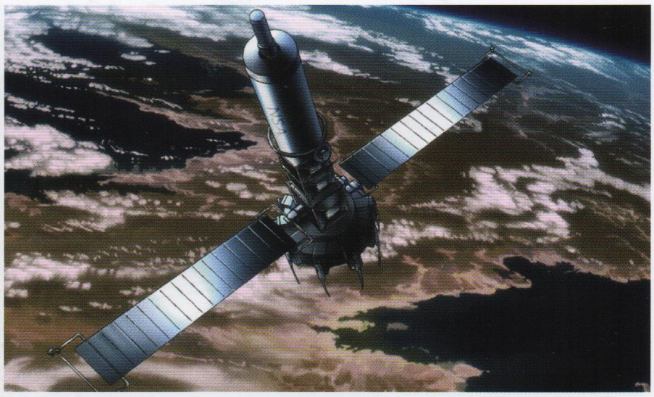


Nella prima stagione, dopo la destituzione dagli incarichi svolti per la Sezione 9, tre Tachikoma si sacrificano per salvare la vita di Batou. La memoria recuperata da Motoko e i dati raccolti durante la manutenzione potrebbero essersi rivelati utili al ripristino dei Tachikoma, che tornano in questa serie con la stessa dirompente personalità: riluttanti ad attaccare gli elicotteri da combattimento e confusionari durante la manutenzione, vengono rimproverati spesso.
Caratteristiche come quelle descritte non li rendono idonei come armi, ma la loro dedizione alla Sezione 9 è encomiabile: anche in questa serie, infatti, sull'isola di Dejima dimostreranno di essere pronti a un sacrificio estremo. Il carattere e la determinazione dei Tachikoma potrebbero provare che sono dotati di Ghost.

I carri armati verdi usati dalla Sezione 9 una volta chiuso il caso dei profughi, così come in *Solid State Society*, sono comunemente chiamati Uchikoma. A differenza dei Tachikoma possiedono una IA inorganica.

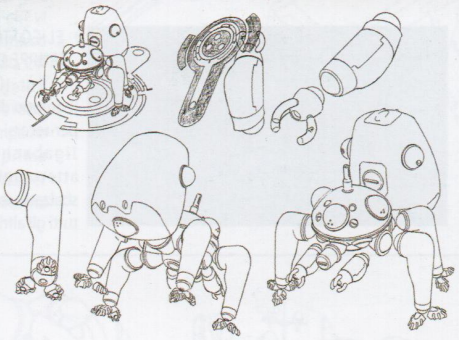
UCHIKOMA





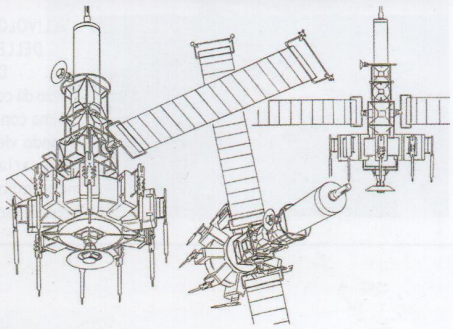
TACHIKOMA AGENT

Questa è la forma da agente dei Tachikoma quando operano nel cyberspazio.
Per ridurre il carico nella velocità di elaborazione, ha un aspetto esteriore semplificato, privo per esempio dei collegamenti dei giunti.



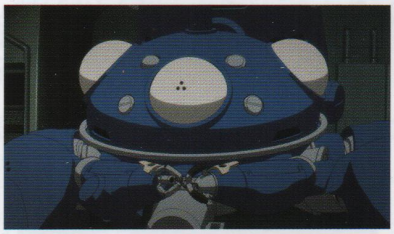
SATELLITE ARTIFICIALE CON *IA* DEI TACHIKOMA

Per scongiurare attacchi fisici alla IA dei Tachikoma, il corpo principale è stato posto sul satellite della NSA (Agenzia per la Sicurezza Nazionale) dell'Impero Americano. Tale scelta porterà a un imprevedibile epilogo.

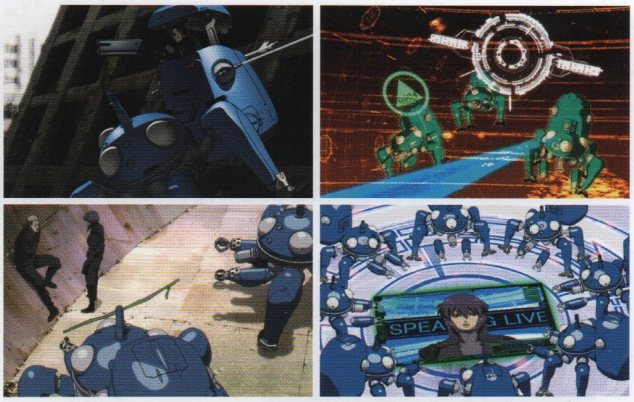


PROF. ASUDA

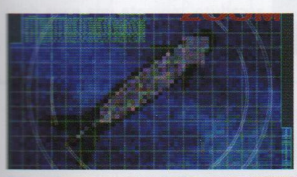
▶"Lei è mio… mio padre?"



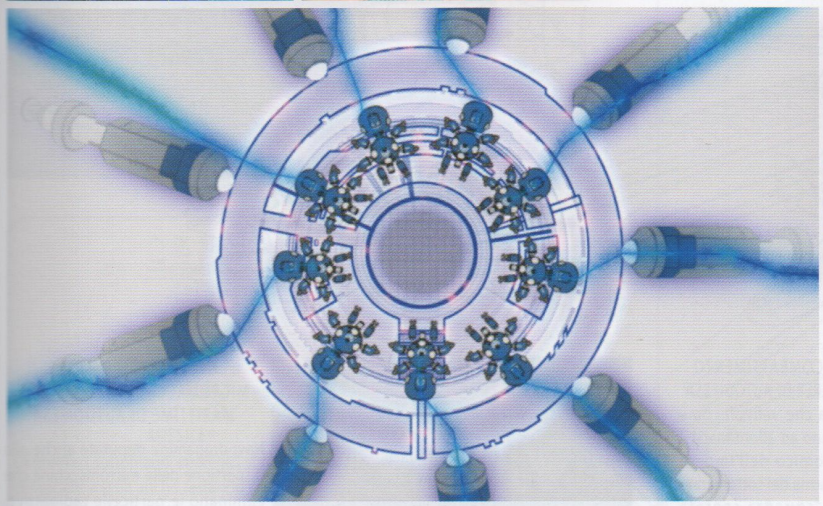
Il professor Asuda, che può essere considerato lo sviluppatore della IA dei Tachikoma, tenta di espatriare alla ricerca del riconoscimento dei propri meriti, ma viene fermato. La circostanza è una velata allusione alla fine di Goda.

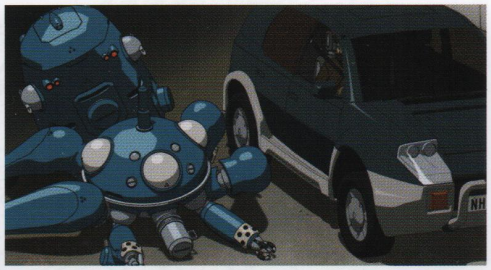


Grazie alle rafforzate capacità e personalità, i Tachikoma non si limitano a dare il loro ausilio alla Sezione 9 nei combattimenti effettivi, ma la assistono anche negli scontri cibernetici con la funzione Agent.



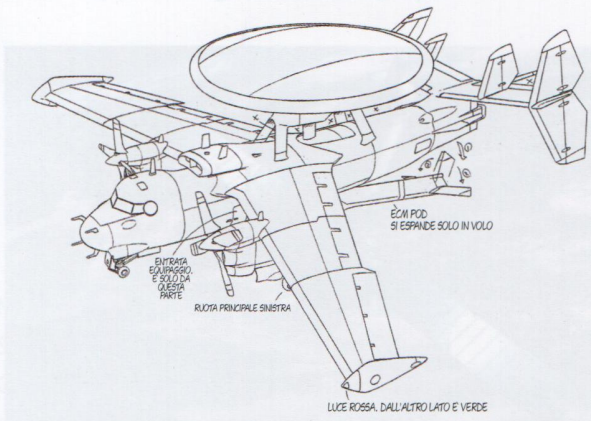
▶"È possibile che sia un sottomarino dell'Impero Americano?!"





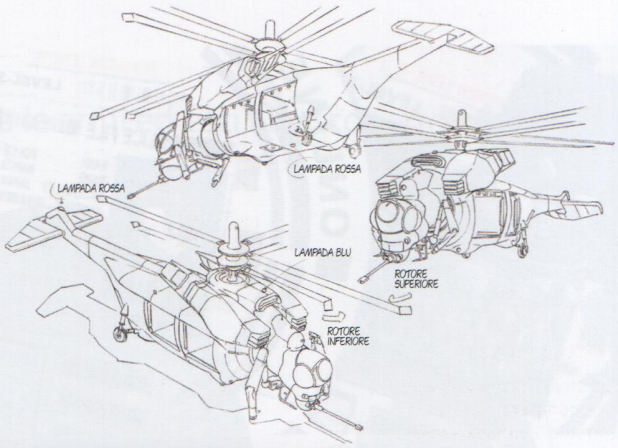
▶"Signor Ishikawa! Ecco, vede, adesso devo andare in un posto insieme a tutti i miei compagni…"

Il satellite artificiale con il corpo principale dell'IA precipita durante il back-up. I Tachikoma non fanno ritorno al carro armato della Sezione 9, lasciando intendere che il back-up non si sia concluso, ma poi...



VELIVOLO DA PATTUGLIAMENTO DELLE FORZE MARITTIME DI AUTODIFESA

Mezzo da combattimento che colpisce Dejima con interferenze elettroniche. Quando viene abbattuto dal missile terra-aria di Kuze, nel film di montaggio viene emesso un flare (segnale esca a infrarossi).



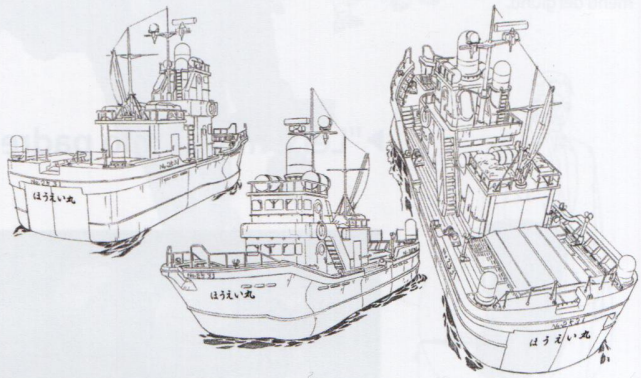
ELICOTTERO PER IL TRASPORTO TRUPPE DELLE FORZE TERRESTRI DI AUTODIFESA

Il gruppo di Motoko se ne impossessa per recarsi a Dejima. Attaccato da un Jigabachi AV è costretto a un atterraggio forzato, ma sebbene sbalzata via, Motoko, resta illesa come tutti gli altri.

MECHANICS

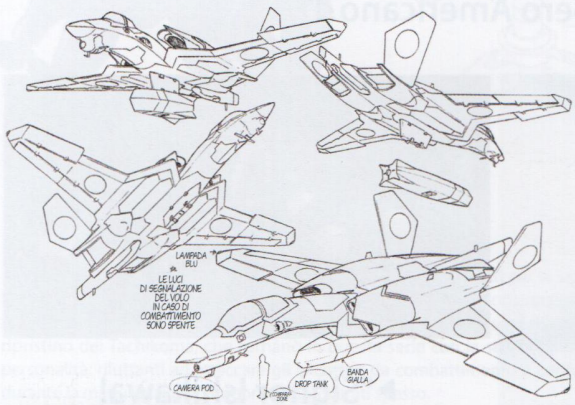
～i mezzi meccanici～

Data l'opposizione ai rifugiati e il clima che si è instaurato, ossia una sorta di stato di guerra, nella serie sono presenti moltissimi mezzi bellici oltre a quelli mostrati in queste pagine. A incrociatori, navi portaelicotteri e carri armati a zampe multiple si aggiunge una gran quantità di armi da fuoco portatili.



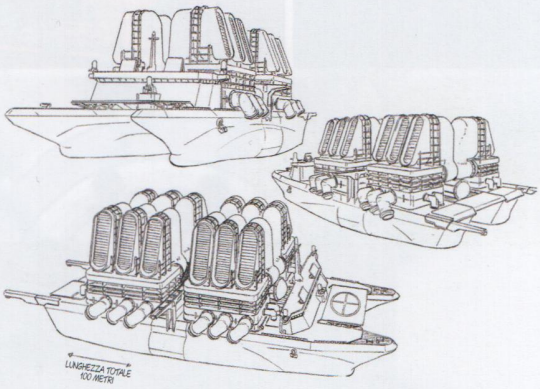
HOUEI-MARU

È la nave usata da Kuze per arrivare a Dejima da Etorofu. Nel film è definita "nave camuffata" e anche nella scelta registica di questa serie si avverte forte l'influenza di un caso realmente accaduto, inerente una nave della Corea del Nord risultata sospetta.



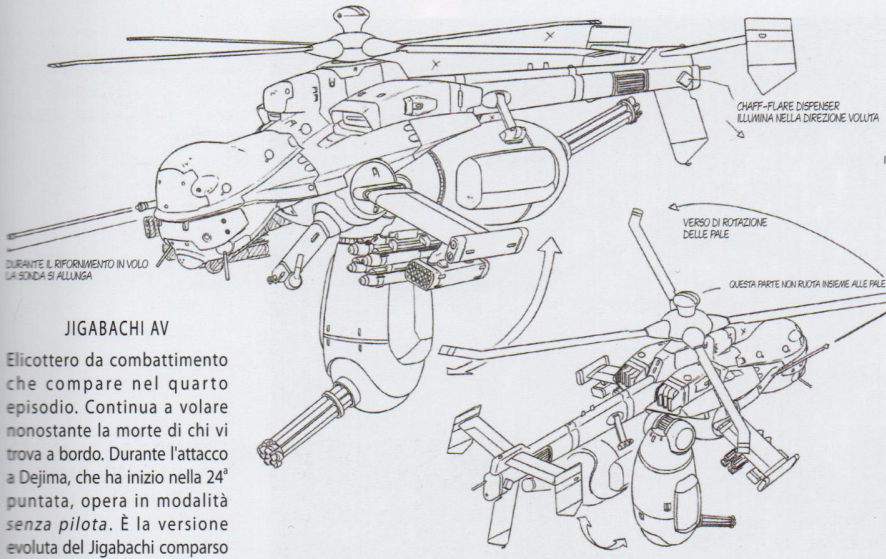
VELIVOLO DA COMBATTIMENTO DELLE FORZE AEREE DI AUTODIFESA

Kayabuki ordina che velivoli come questo costringano ad allontanarsi il sottomarino atomico dell'Impero Americano. La ciurma del sottomarino li definisce la "squadra segreta dell'aviazione dell'Esercito di Autodifesa".



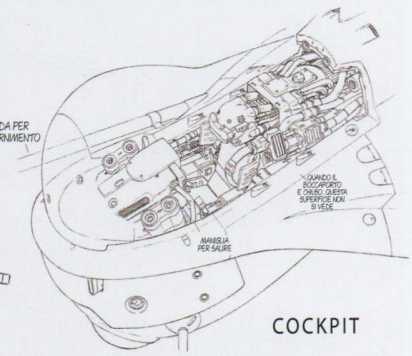
NAVI PER DISPERSIONE MICROMACCHINE DELLE FORZE MARITTIME DI AUTODIFESA

Navi dragamine deputate anche alla dispersione delle micromacchine che eliminano le particelle radioattive, impiegate in questo film in previsione dell'autoesplosione dei profughi.

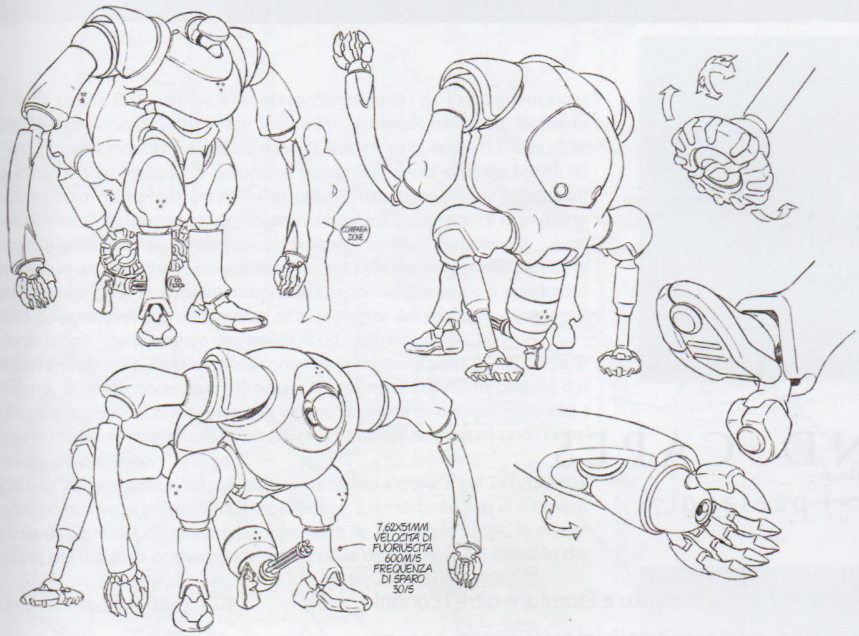


JIGABACHI AV

Elicottero da combattimento che compare nel quarto episodio. Continua a volare nonostante la morte di chi vi trova a bordo. Durante l'attacco a Dejima, che ha inizio nella 24ª puntata, opera in modalità *senza pilota*. È la versione evoluta del Jigabachi comparso nella 2ª puntata della prima serie, dal quale si differenzia per alcuni dettagli, come la forma del cockpit.

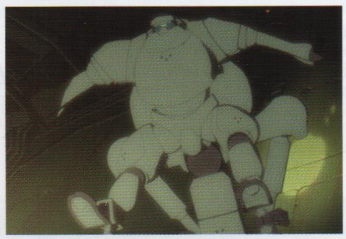


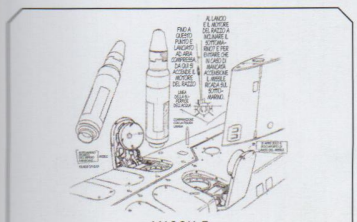
COCKPIT



ARMED SUIT DELLE FORZE TERRESTRI DI AUTODIFESA

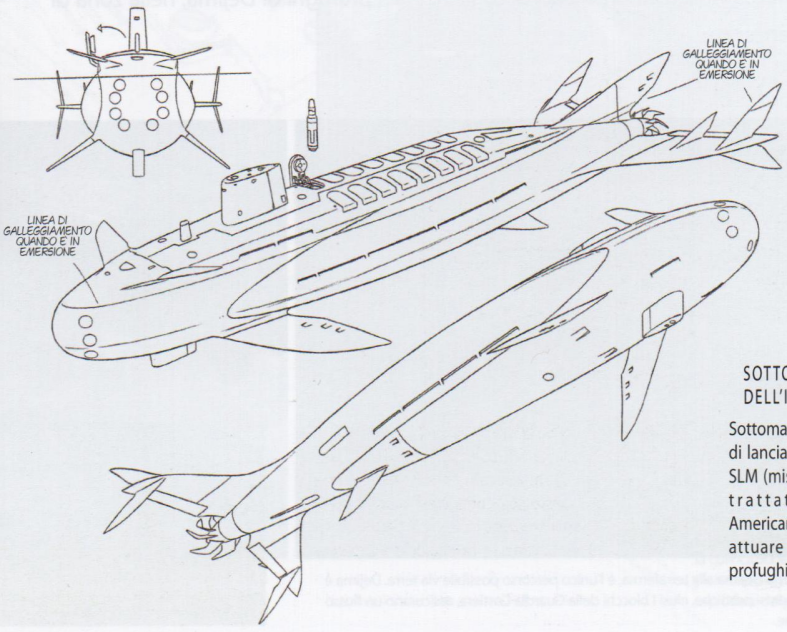
Nella 6ª puntata, queste Armed Suit inseguono il gruppo di Togusa, giunto alla centrale nucleare di Shinjuku. Alla parte inferiore è incorporato un fucile Gatling. Compiono un ulteriore assalto nella 20ª puntata, mentre Kuze e la mafia effettuano la transazione del plutonio nella fabbrica sotterranea di componenti elettronici Sagawa.





MISSILE

Di norma, i sottomarini strategici sono in grado di lanciare missili anche restando sott'acqua. In questa sede, prima del lancio assistiamo invece all'emersione del mezzo.



SOTTOMARINO NUCLEARE DELL'IMPERO AMERICANO

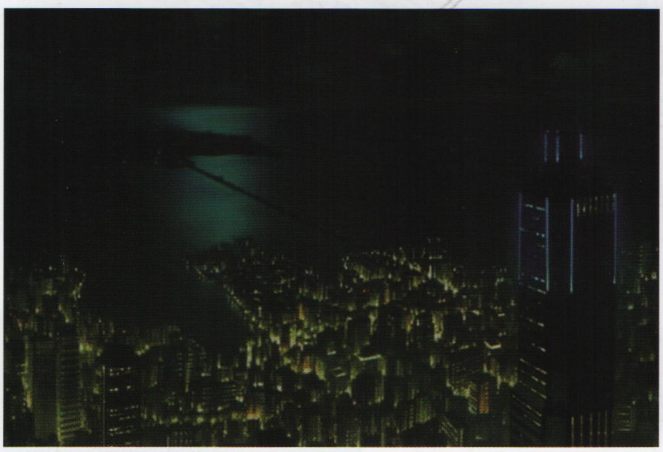
Sottomarino da guerra in grado di lanciare una testata nucleare SLM (missile balistico). Goda, in trattative con l'Impero Americano, lo richiede per poter attuare l'autoesplosione dei profughi.

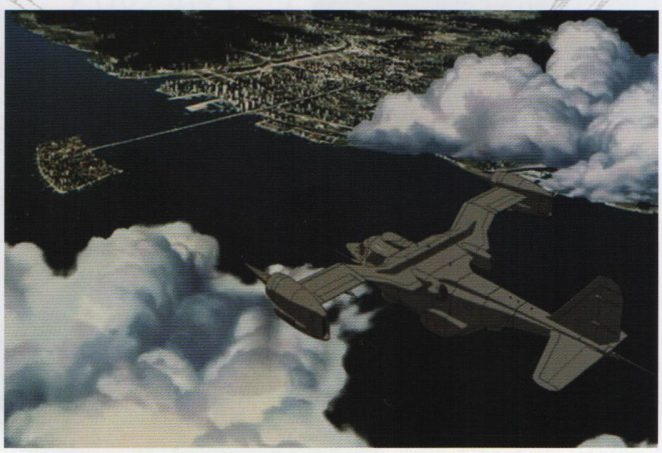
A Dejima, i palazzi ammassati gli uni agli altri sono inondati dalla luce del tramonto. Questa colorazione richiama alla mente la vista dall'alto della zona a statuto economico speciale di Etorofu, in *Innocence*.

LANDSCAPES

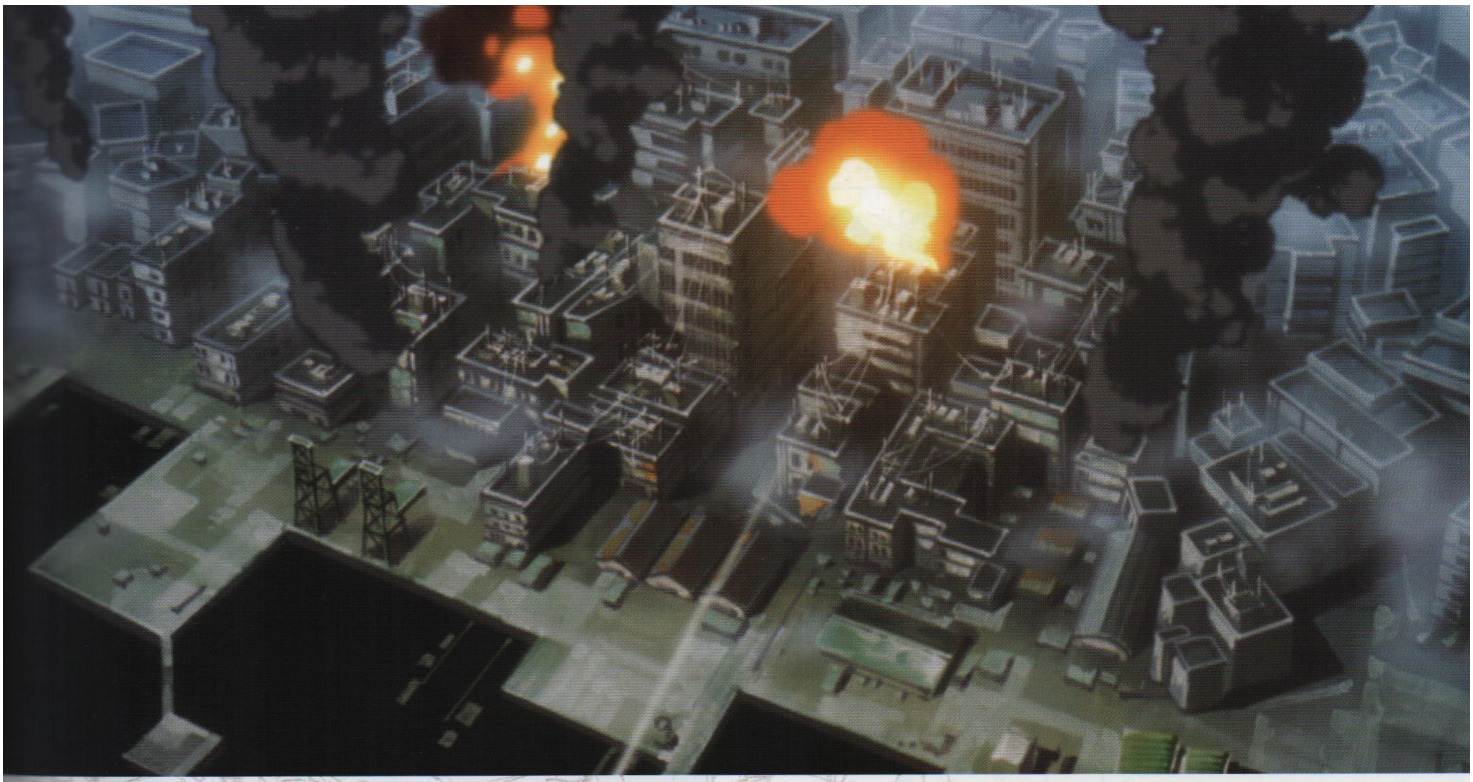
~i paesaggi~

Le ambientazioni di *2nd GIG* si estendono a Shinjuku e Etorofu, e oltre i confini giapponesi a Taiwan e Berlino. Uno degli scenari più impressionanti è senza dubbio l'insediamento per l'accoglienza dei profughi di Dejima, nella zona di Nagasaki.

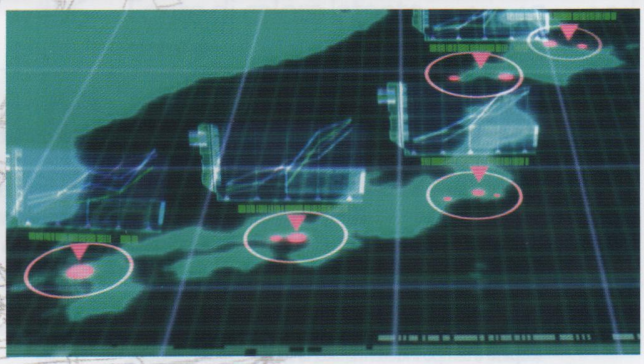




Il ponte Oohashi, che collega Dejima alla terraferma, è l'unico percorso possibile via terra. Dejima è dotata comunque di numerosi porti che, elusi i blocchi della Guardia Costiera, assicurano un flusso costante di merci e persone.



Già nella prima serie veniva affrontato l'argomento dell'accoglienza dei profughi. Nell'universo di *Ghost in the Shell*, infatti, il mondo ha dovuto far fronte a una Terza guerra mondiale nucleare e a una Quarta, dalla quale l'utilizzo delle armi nucleari è stato escluso. Il Giappone, compresa l'allora capitale Tokyo, ha dunque subito numerosi attacchi atomici, riportando ingenti danni; occasionalmente, nei lungometraggi viene nominata l'Operazione di riconquista di Nemuro, uno dei più noti combattimenti svoltisi in territorio giapponese.
Non è dunque un caso che le micromacchine per l'eliminazione delle particelle radioattive siano state sviluppate proprio in Giappone, operando il cosiddetto "miracolo giapponese", che unitamente all'accoglienza dei profughi – impiegati come forza lavoro – ha permesso una rapida ricostruzione.
Giunte quasi al termine sia la riedificazione che la riorganizzazione, nel corso di quest'opera, si rende necessario affrontare il problema costituito proprio dai profughi, che essendosi ormai insediati vivono un clima di antagonismo con i giapponesi stessi, mentre spuntano ghetti di alti palazzi ammassati uno contro l'altro senza alcun criterio.
Nella casa da tè dove Kuze e Yosuke Aramaki vengono a trovarsi nel 23° episodio, si riscontrano numerosi influssi di culture straniere. E nonostante non vi si trovino onnipresenti ammassi di insegne pubblicitarie, le atmosfere lungo le strade richiamano alla mente la confusionaria città apolide del film di Oshii, *Ghost in the Shell*.



Nella 1ª puntata, ai profughi vengono indicati i cinque insediamenti di accoglienza del Paese, tre dei quali si trovano a Tokyo, Nagasaki (Dejima) e Niihama (nei pressi di Kobe). In *S.A.C.* Aramaki era stato informato che suo fratello potesse trovarsi proprio in una di queste città.

L'Esercito delle Forze di Autodifesa blocca il ponte di collegamento tra Dejima e la terraferma, e si adopera per la collocazione di un ponte temporaneo per sopperire alla porzione fatta esplodere dai profughi.

I profughi attorniano l'elicottero precipitato e in mezzo a loro si fanno largo i membri della Sezione 9 e i Ranger della Sezione 4.
La situazione è diversa, ma richiama alla mente il film *Black Hawk Down*.

STORY
~la storia~

DI ····· Dividual epi

Dual epi

Individual epi

Le 26 puntate dell'intera serie sono suddivise in **dividual episode**, **dual episodes** e **individual episodes**, rispettivamente puntate autoconclusive, puntate incentrate su Goda e puntate incentrate su Kuze. I loghi accanto ai sottotitoli presentano diversi colori a seconda del tipo di episodio: grigio, nero e bianco.

SINOSSI DELLE 26 PUNTATE

Risolto il caso dell'Uomo che Ride, la Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9 riprende la sua attività. In quanto organo di Polizia, dovrà affrontare un problema nazionale molto complesso, trovandosi alle prese con una serie di insospettabili intrighi...

"L'ego individuale porterà avanti la mia volontà. Di conseguenza, per me la morte non ha il minimo significato!"

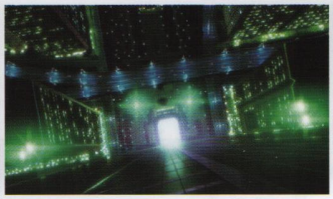
"Ah, davvero? Be', allora, muori!"

#01 Riattivazione
REEMBODY

DI

La Sezione 9, che era stata sospesa a tempo indeterminato, torna in azione

L'Ambasciata cinese è occupata da terroristi che pretendono, tra l'altro, che vengano presi provvedimenti ben precisi riguardo l'accoglienza dei profughi. Il Governo, che prevedeva di annunciare a breve una nuova linea politica al riguardo, si vede così costretto a risolvere la faccenda prima che le richieste dei terroristi diventino di dominio pubblico, e incarica la Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9 di risolvere la questione. Così, nonostante fosse stata sospesa a tempo indeterminato, la squadra torna in azione.



#02 Io che mangio a sazietà
NIGHT CRUISE

DI

L'intento di un uomo che ha ottenuto un "corpo d'acciaio"

Gino, pilota di elicotteri civili, odia la società e fantastica di assassinare Takakura, presidente di tre grandi network che sta trasportando. Tra l'altro, Gino si è invaghito di una prostituta chiamata Hirara, che in realtà è Motoko sotto copertura.

HIRARA

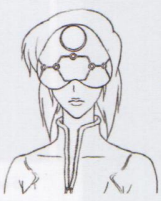
GINO

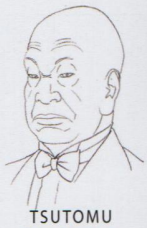
#03 Sabato notte e domenica mattina
CASH EYE

DI

Gli androidi sognano di innamorarsi degli esseri umani?

L'hacker Cash Eye si introduce nel palazzo di quello che diventerà l'ex presidente dell'Associazione dei Gruppi Economici Tadokoro, per rubare l'oro del caveau. La Sezione 9, però, sta sorvegliando il palazzo, per via di un'indagine su larga scala con agenti sotto copertura, mirata a svelare i crimini di Tadokoro, evasione fiscale in primis.


CASH EYE


TSUTOMU TADOKORO

IL PILOTA DEL JIGABACHI AV

#04 Nemico naturale

NATURAL ENEMY

Carri armati ed elicotteri da combattimento, la Sezione 9 e l'Ufficio Informazioni del Governo

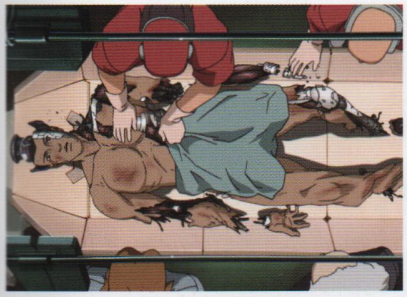
Durante un'esercitazione, numerosi elicotteri dell'Esercito vanno fuori controllo e sorvolano un insediamento di profughi, rischiando di precipitare per mancanza di carburante. Aramaki si rivolge a Goda per risolvere la faccenda.

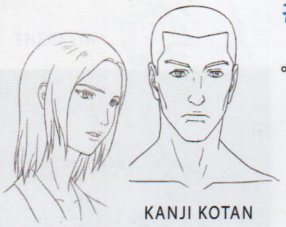
#05 Individui con un movente

INDUCTANCE

Gli Undici Individuali cominciano ad agire

Il primo ministro Kayabuki viene minacciato di morte tramite un biglietto con uno strano simbolo, legato anche ad altre minacce e rivendicazioni di atti terroristici. Quando Kayabuki viene attaccata da Kuze con una spada giapponese, Motoko e la sua squadra intervengono per salvarla, ma Kuze riesce a dileguarsi.





RURIKO ASAGI

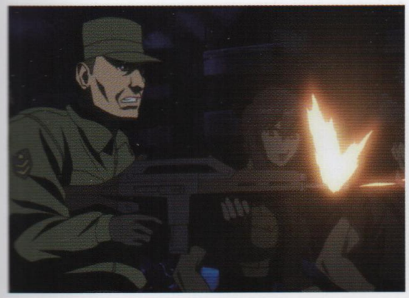
KANJI KOTAN

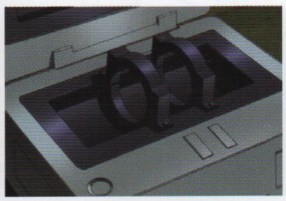
#06 Fonte di calore latente

EXCAVATION

Il segreto nascosto nel sottosuolo di Shinjuku

Kotan, che aveva minacciato di rivelare il segreto del Ministero delle Risorse Energetiche, rimane vittima di un incidente automobilistico. Tutto lascia pensare che in realtà sia stato assassinato. A Shinjuku, Togusa indaga in mezzo alla devastazione provocata dalle guerre mondiali.





#07 Folli ideologie: indagini su un paese perduto

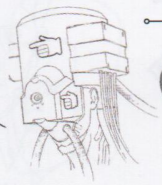
$^{239}_{94}Pu$

Il problema dei profughi si fa sempre più pressante

Deciso come trasportare il plutonio rinvenuto nella centrale atomica sotterranea scoperta da Togusa a Shinjuku, giunge la notizia di un prossimo attacco da parte dei profughi. La Sezione 9 è pronta all'azione, ma anche Goda farà parte di quella missione, nonostante i molti sospetti su di lui.

SHO KAWASHIMA

DENSETSU

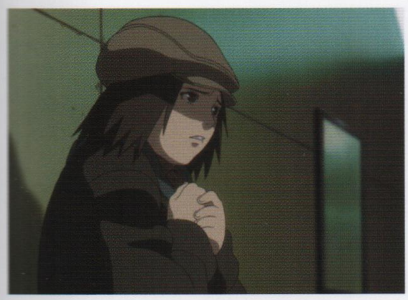


#08 Cena vegetariana

FAKE FOOD

Il falso pasto e la falsa esca sono stati mangiati

Scoperta l'identità di Sho Kawashima, uno dei terroristi appartenenti agli Undici Individuali, la Sezione 9 si attiva per arrestarlo. Kawashima, però, viene ucciso dalla Sezione di Pubblica Sicurezza numero 1, che l'Ufficio Informazioni del Governo aveva male informato.



CHROMA

LA GIOVANE PROFUGA DAL CORPO CIBERNETICO

#09 Una speranza chiamata disperazione

AMBIVALENCE

Il piano di Goda si fa chiaro

Si fanno sempre più aspri i contrasti fra popolazione e profughi, che si fanno esplodere in cruenti atti terroristici. Mentre Batou cerca di individuare il prossimo aspirante suicida, Motoko si immerge nel database della Poseidon, l'azienda di cui, in passato, ha fatto parte Goda. Ne affronta quindi l'avatar per scoprirne i piani.

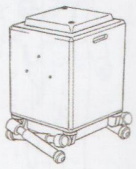
#10 Un uomo che può impazzire

TRIAL

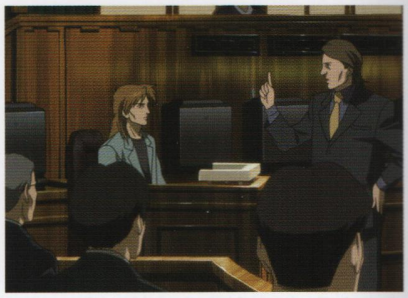
La battaglia di Togusa per far valere la propria giustizia

Una donna sta subendo violenza e Togusa interviene, sparando all'aggressore. Non può però evitare che la donna resti uccisa. Più tardi, durante il processo, l'avvocato dell'aggressore accusa Togusa di discriminazione nei confronti dei cyborg e di aver fatto perdere la testa al suo cliente, provocando l'*incidente* mortale.

UEDA



IL GIUDICE MODELLO JAMESON

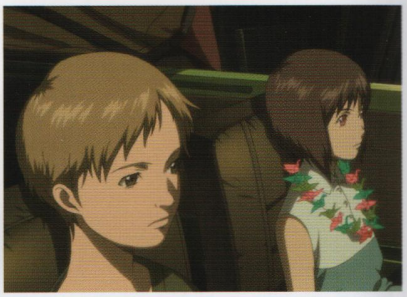


#11 Labirinto d'erba

affection

Le memorie di un *bambino* e di una *bambina* da piccoli

Testando delle possibili reclute, Motoko si ritrova in uno strano negozio dove sono immagazzinati i corpi cibernetici di un bambino e di una bambina. La proprietaria racconta le loro vicissitudini e che cosa li avesse spinti a optare per la conversione in corpi cibernetici. Motoko ascolta come la storia riguardasse proprio lei.

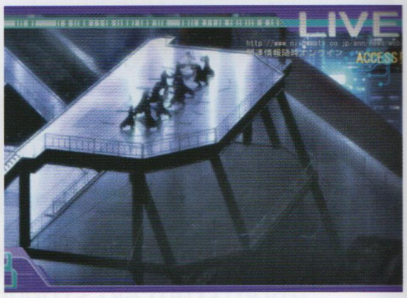


#12 Per gli uomini che non hanno nemmeno un nome

SELECON

Il propagarsi dell'ideologia del suicidio e, in tutto questo...

In seguito al fallito attentato alla vita del Primo Ministro, Kuze aveva fatto perdere le proprie tracce. Ora gli Undici Individuali si sono radunati alla torre radio del Kyushu e si preparano a suicidarsi, decapitandosi a vicenda con la Katana. L'unico a fuggire e a salvarsi è proprio Kuze.



#13 Volto

MAKE UP

Il passato di Paz che nessuno deve conoscere gli arriva incontro durante un'indagine

La Sezione 9 è alla ricerca degli artisti che hanno realizzato il volto del corpo cibernetico di Kuze. Quando uno di essi viene ucciso, le immagini della telecamera di sorveglianza mostrano un uomo identico a Paz. Si scoprirà che il crimine è stato commesso da una donna che prova per Paz un amore che rasenta l'ossessione.

LA TENUTARIA DEL BAR (KAORI KAWASHIMA)

#14 Sta' attento all'occhio sinistro

POKER FACE

Verità o storia inventata?
Il combattimento di Saito contro Motoko e Batou

Saito gioca a poker con il cecchino Minimi e con i novellini della Sezione 9, vincendo una mano dopo l'altra. Leggere i pensieri degli avversari durante una partita a poker è un gioco da ragazzi in confronto a una sua certa esperienza... Racconta così il suo incontro con Motoko e Batou.

MINIMI

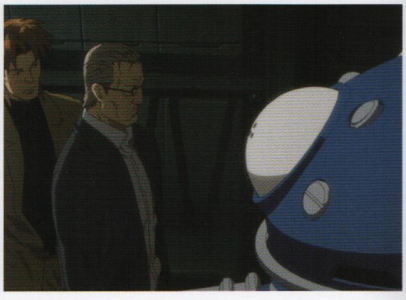
#15 Il pomeriggio delle macchine

PAT.

Coloro che non ottengono il riconoscimento dei propri meriti

Si verifica un'esplosione in una sezione dello SPring-8, l'istituto di ricerca che sta analizzando il materiale sul caso degli Undici Individuali. Non ci sono morti né feriti, ma risulta disperso il professor Asuda, ricercatore e sviluppatore della IA dei Tachikoma, che ha l'obiettivo di espatriare.

PROFESSOR ASUDA



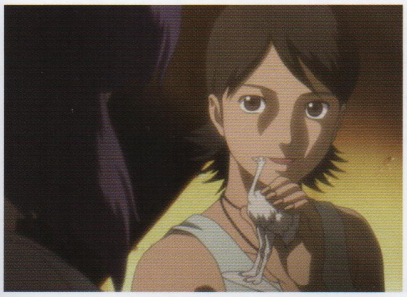
IL FOTOREPORTER

#16 La storia di un uomo

ANOTHER CHANCE

L'inizio del viaggio sulle tracce di Kuze

Torna in patria Ishikawa, dopo aver cercato informazioni su Kuze all'estero. L'unità dell'Esercito di Autodifesa di cui Kuze faceva parte era stata inviata nella penisola coreana con le truppe del PKF, e molti avevano subito gli abusi psicologici da parte dei profughi. Kuze si sarebbe poi mescolato ai rifugiati per far perdere le sue tracce.



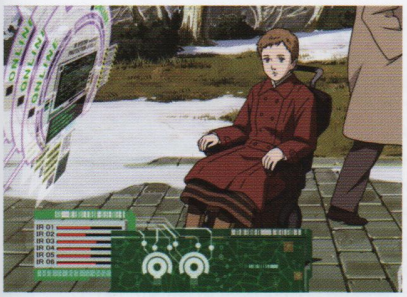
CHAI

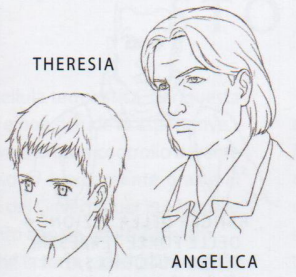
#17 Il rapporto tra madre e figlio

RED DATA

L'amore materno mostrato da Motoko in una situazione inaspettata

Sulle tracce di Kuzo, Motoko giunge a Taiwan e conosce il giovane Chai. Si fa dunque raccontare tutto quello che sa, rischiando però il coinvolgimento in un traffico di droga. Non potendo lasciare Chai al suo destino, Motoko decide di salvarlo.





THERESIA

ANGELICA

#18 Il poema dell'angelo

TRANS PARENT

La tragedia di una ragazza cieca che non conosce la vera natura del padre

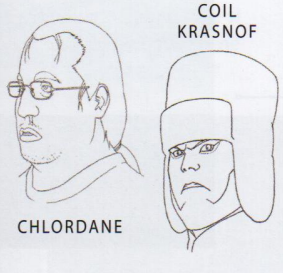
Per catturare un terrorista internazionale soprannominato Piume d'Angelo, Motoko e Batou vanno a Berlino. La giovane Theresia si rende conto che il modello di comportamento di suo padre corrisponde a quello del terrorista.

#19 Reazione a catena di simmetria

CHAIN REACTION

Motoko e Kuze si incontrano di nuovo, e poi...

Si diffonde la notizia che un attacco terroristico dei profughi causerà dei black out nelle metropoli. La Sezione 9 si reca quindi a Dejima, nella zona di Nagasaki, a cercare Kuze, che risulta trovarsi lì. Per rintracciarlo, Motoko entra in contatto con il Ghost dell'uomo, ma cade in una trappola.



COIL KRASNOF

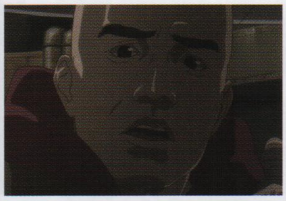
CHLORDANE

#20 Disordini al confine nord

FABRICATE FOG

Al via la diplomazia che ruota intorno alla bomba nucleare

Kuze è a Etorofu per ottenere del plutonio dalla Russia. La Sezione 9 cerca di raggiungerlo e, mentre Motoko raccoglie informazioni su di lui, Batou e Saito si dirigono dove è più probabile che si trovi. Infatti Batou dovrà affrontarlo.



#21 Disfatta

EMBARRASSMENT

Sconfitta completa per la Sezione 9

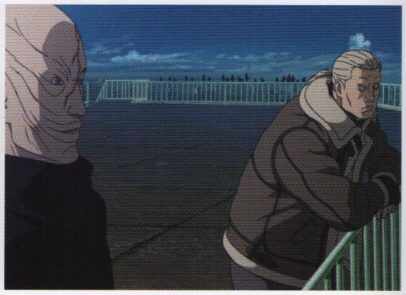
Batou e Motoko sono all'inseguimento di Kuze ma non riescono a raggiungerlo. L'attacco suicida di un compagno di Kuze li priva inoltre del loro velivolo. Nel frattempo, Kuze si rende conto che quello che gli è stato consegnato non è plutonio, ma continua il viaggio verso Dejima senza farne parola con i compagni.

#22 La città abbandonata

REVERSAL PROCESS

Sotto la schermaglia verbale tra Batou e Goda

Qualcuno ha piazzato una bomba nucleare sulla torre radio del Kyushu, ma viene ufficialmente dichiarato che potrebbe trattarsi di un ordigno rimasto inesploso dai tempi delle Guerre Mondiali. Per poterlo disinnescare, la popolazione viene evacuata. Messe le mani sul plutonio, la Sezione 9 è certa che non sia opera dei profughi..

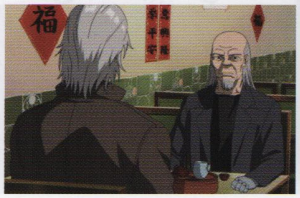


#23 Il giorno in cui il ponte crollò

MARTIAL LAW

Un'escalation guidata da Goda

L'Esercito delle Forse di Autodifesa blocca Dejima e Kuze si rivolge ai profughi, pregandoli di evitare qualsiasi faida interna. Ma Goda, che interferisce con le comunicazioni cibernetiche, fa andare i profughi fuori controllo e il combattimento ha inizio. Intanto la Sezione 9 è ancora alla ricerca di Kuze e raggiunge Dejima.



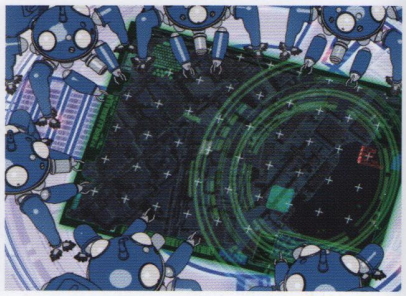
#24 Incursione aerea su Dejima

NUCLEAR POWER

Si chiarisce lo scenario dell'*autoesplosione* tramite bomba atomica

Gli elicotteri senza pilota dell'Esercito delle Forze di Autodifesa aprono il fuoco a Dejima, colpendo anche il mezzo su cui si trova Motoko. Kuze abbatte il velivolo dell'Esercito di Autodifesa che interferisce con le comunicazioni cibernetiche, ma nei pressi delle coste giapponesi viene avvistato un sottomarino atomico dell'Impero Americano.

RANGER DELLA SEZIONE 4 DELLE FORZE TERRESTRI DI AUTODIFESA, COMANDANTE KOGISHI



#25 Oltre il Paradiso

THIS SIDE OF JUSTICE

La decisione di ogni singolo mentre il tempo sta per scadere

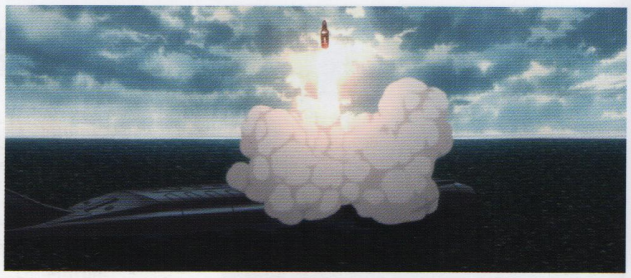
Il sottomarino atomico sta per sferrare un attacco nucleare, quando Motoko ritrova finalmente Kuze. Chiarita la situazione, cercano insieme di salvare i profughi. Anche il gruppo di Batou riesce a persuadere i Ranger che si trovavano sulle loro tracce, ma è il solo Batou a precipitarsi a salvare Motoko.

#26 Ritorno ad una nazione con un futuro incerto – GIG infinito

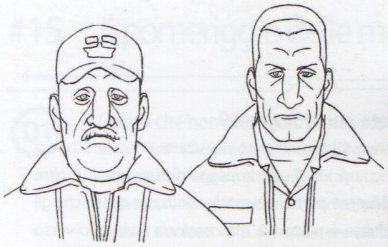
ENDLESS∞GIG

La storia infinita giunge a una convergenza

I Tachikoma distruggono il missile lanciato dal sottomarino, facendo precipitare un satellite artificiale. Kayabuki prende contatto con l'Esercito delle Forze di Autodifesa per allontanare il sottomarino. Risolta la situazione a Dejima, la Sezione 9 va a catturare Goda, ma lo trovano in compagnia di uomini della CIA.

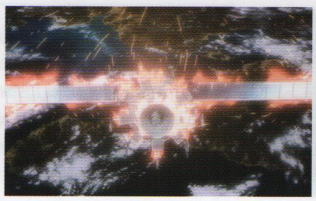


▶"Lei, Kazundo Goda, è sospettato di aver ordito un complotto per scatenare una guerra civile e una con l'estero per motivazioni personali".



COMANDANTE DEL SOTTOMARINO DELL'IMPERO AMERICANO

VICECOMANDANTE



COLUMN

Ghost in the Shell S.A.C. 2nd GIG ~Individual Eleven~

Come *The Laughing Man*, anche questo è un film riassuntivo di montaggio, incentrato stavolta sul caso degli Undici Individuali, il nucleo della storia che si dipana in 2nd GIG. Il lavoro di montaggio è ancora più ardito di quanto avvenuto con *The Laughing Man*.

Un film riassuntivo di montaggio costituito unicamente dal caso degli Undici Individuali

STORY

L'Ambasciata cinese viene occupata da una cellula terroristica, per questa ragione la Sezione 9 torna finalmente in servizio e non delude le aspettative.
Poco tempo dopo, alcuni elicotteri dell'Esercito vanno fuori controllo durante un'esercitazione, avviando un nuovo caso, risolto rapidamente grazie ai consigli di Goda, uomo dell'Ufficio Informazioni del Governo per cui Motoko non nutre simpatia: il tempismo del suo intervento appare infatti sospetto.
La pace non dura a lungo, per la Sezione 9, perché la torre radio del Kyusho si fa teatro del suicidio di massa di un gruppo terroristico denominato Undici Individuali, cui scampa solo Kuze, l'uomo accusato di avere attentato alla vita del Primo Ministro, a cui le autorità danno la caccia da tempo.
In rete, venuta in contatto con l'avatar di Goda, Motoko lo affronta, scoprendo che si adopera per l'allontanamento dei profughi e di non essersi sbagliata sul suo conto.

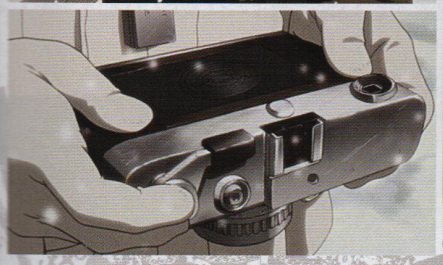
In passato, quando era nell'Esercito di Autodifesa, Kuze era stato inviato in Corea, dove aveva poi fatto perdere le proprie tracce per mescolarsi ai rifugiati, che lo avevano accolto come uno di loro, meritandosi l'accesso al suo cervello cibernetico. Kuze li aveva poi guidati tutti quanti a Dejima, con l'intento di farne uno stato autonomo. Per la realizzazione di tale progetto, tuttavia, occorre un certo potere contrattuale, così Kuze decide di ricorrere alla minaccia di un'esplosione nucleare.

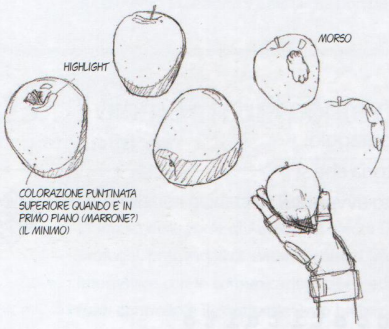
Quando la sezione 9 scopre che Kuze si trova a Etorofu per procurarsi del plutonio, cerca invano di raggiungerlo. Nel frattempo, Kuze si rende conto che quello che gli è stato consegnato non è plutonio, ma non ne fa parola con nessuno e rientra a Dejima.

Inaspettatamente, poco dopo viene piazzato un ordigno nucleare sulla torre radio del Kyushu, e dell'atto terroristico sono accusati i profughi. Messe le mani sul plutonio della bomba, la Sezione 9 riesce a dimostrare come non possa essere stata opera loro. Ciò nonostante, la caccia a Kuze continua, mentre Goda porta avanti personali trattative con il governo americano: il suo intento è liberarsi dei profughi e simulare un suicidio di massa, avvalendosi di un'esplosione atomica.
Per cominciare, interferisce con le comunicazioni di Dejima, in modo che i profughi perdano il controllo e provochino così una violenta contromossa da parte dell'Esercito di Autodifesa che circonda l'area. Nel caos che ne consegue, Motoko viene separata dai profughi ma trova Kuze e lo informa di una possibile, imminente strage. Kuze è intenzionato a salvare almeno i ricordi e il Ghost dei profughi caricandoli in rete, così Motoko chiede la collaborazione dei Tachikoma, ma le sue disposizioni vengono ignorate. Per intercettare un missile nucleare, infatti, i Tachikoma sono stati costretti a sacrificare il satellite che custodiva la loro stessa I.A.

Sventati i suoi piani, la Sezione 9 elimina Goda mentre cerca di lasciare il Paese, ma anche Kuze viene assassinato dalla CIA.

Quasi tutte le parti inerenti il Virus degli Undici Individuali e il saggio di Sylvestre risultano tagliate, in questo film di montaggio. Il *racconto del bambino e della bambina*, che costituisce parte dell'11ª puntata, *Labirinto d'Erba*, viene invece inserito come flashback nel momento in cui Motoko viene toccata dal Ghost di Kuze. Nel complesso, infatti, il film si potrebbe definire incentrato proprio sul rapporto tra Motoko e Kuze.

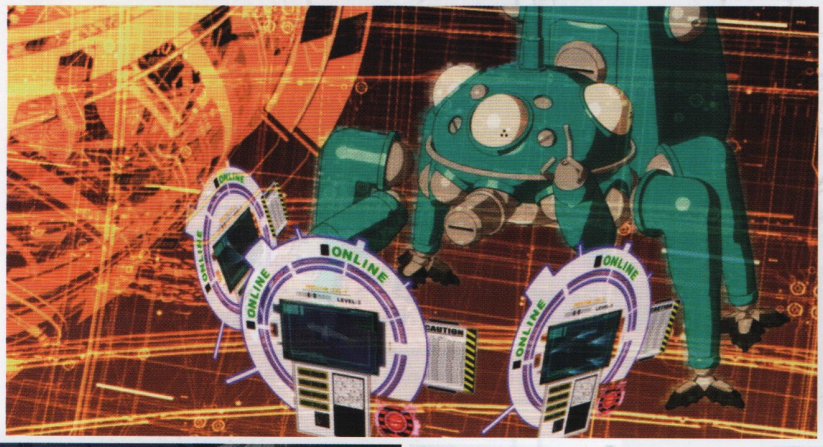




THE LAST SHOT

La squadra di Motoko porta il plutonio a Dejima per consegnarlo agli ispettori delle Nazioni Unite. Allo stesso tempo avvisano Kuze del loro arrivo e cercano di risolvere la situazione e di salvare i profughi…

▶"Perciò penso che ignorerò l'ordine che ci ha dato il Maggiore..."

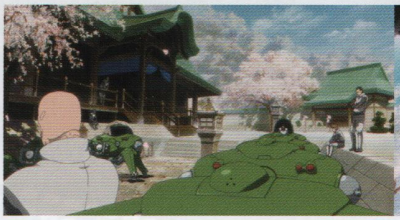


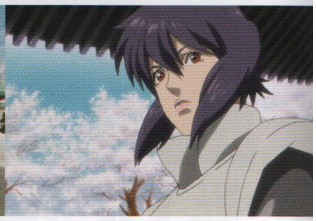
▶"Tu hai qualcuno a cui puoi aprire il tuo cuore?"

La mela è il frutto proibito dell'Antico Testamento e la struttura in acciaio usata da Batou per liberare Motoko sembra una croce. Chi ha mangiato del frutto proibito si è caricato del "peccato originale", strettamente connesso a Gesù crocifisso.

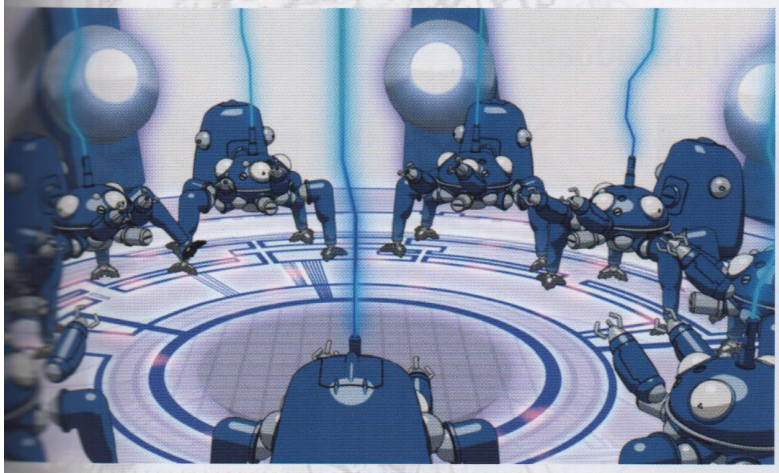
▶" ...in un certo senso".

▶"Motokooo!!!!"





▶"Noi siamo tutti viviiii, e siccome siamo vivi ridiamoooo!♫"

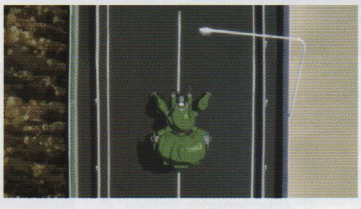


«Sicuramente avete un Ghost dentro di voi», è così che Proto interpreta il fatto che i Tachikoma hanno infranto la terza legge della robotica. Subito prima della caduta del satellite, i Tachikoma stavano effettuando un back-up della loro memoria, ma non è chiaro se abbiano terminato in tempo.

Dalle informazioni ottenute dai Tachikoma che stavano controllando le immagini del satellite, Aramaki e i suoi uomini realizzano che un sottomarino dell'Impero Americano sta per provocare un'esplosione nucleare a Dejima, con l'intento di inscenare il suicidio di massa dei profughi, sui quali finirebbe per ricadere la colpa della tragedia. Come se non bastasse, qualcosa ostacola le comunicazioni e il contatto tra il cervello cibernetico di Kuze e i profughi viene interrotto. Ha così inizio la controffensiva da parte dell'Esercito di Autodifesa, nonostante l'interferenza nelle comunicazioni cibernetiche sia provocata proprio da un loro velivolo, che Kuze riesce ad abbattere.
Mentre l'elicottero di Motoko viene abbattuto dall'Esercito di Autodifesa e lei viene sbalzata a terra, Kuze annuncia che metterà in atto un altro genere di rivoluzione: la fusione tra l'uomo e la rete. Caricando i ricordi e il Ghost, i profughi potrebbero continuare a esistere e ad evolversi verso una struttura superiore, scampando alle conseguenze di un attacco nucleare che certamente distruggerebbe i loro corpi.
Motoko, omai al corrente della verità, decide di appoggiare l'intento di Kuze e ordina ai Tachikoma di predisporre un'area in cui preservare i ricordi e il Ghost dei profughi, ma i Tachikoma determinano autonomamente che i rischi dell'operazione sono troppo elevati. Opponendosi alle disposizioni di Motoko, decidono invece di bloccare il missile lanciato dal sottomarino, intercettandolo con un satellite artificiale che spostano lungo la sua traiettoria.
Nonostante su quel satellite artificiale si trovi il corpo principale della loro IA, i Tachikoma attuano comunque il loro piano, autoimmolandosi ancora una volta per la salvezza della Sezione 9.

La rivoluzione di Kuze ricorda la fusione tra forma di vita e rete del primo film di Oshii. E per quanto Motoko prenda la mela, è Kuze a mangiarla, anche se si capirà solo in seguito. Poco prima di essere ucciso dalla CIA, quando Kuze dice «Ti precedo...», ci si domanda quindi se l'aver mangiato il frutto proibito non gli precluderà l'accesso al livello superiore.
Illustrando il passaggio finale tra Kuze e Motoko, il regista Kamiyama ha affermato di ritenere improbabile un ritorno della protagonista allo stato d'animo d'inizio serie; non è certo una casualità che il Tachikoma su cui sale Motoko corra in direzione opposta agli altri della Sezione 9, allontanandosi dalla squadra ma creando un collegamento ideale con *Solid State Society.*

▶"Che c'è?"



▶"Non c'è niente, non c'è proprio niente".

Quando Motoko chiede loro di andare avanti, Batou sta per rivolgerle una domanda, ma rinuncia. In realtà sul copione qui c'era una nota riguardante Batou che riportava: «Non sarà che hai intenzione di andartene da qualche parte, per caso?».

『S.A.C. 2nd GIG』
Domande e Risposte

"S.A.C. 2nd GIG" Mysteries and Answers

D1 Chi o che cosa si intende per Undici Individuali?

Non si conoscono le ragioni per cui i membri del gruppo che occupa l'Ambasciata Cinese si chiamino Undici Individuali. Possiamo ipotizzare che, tra autori e organizzatore, siano appunto in 11; o potrebbe essere per via del saggio inedito di Sylvestre.

Si può affermare che per Undici Individuali si intenda un virus, ma i primi a usare tale definizione sono i membri della cellula terroristica che, nella 1ª puntata, occupano l'Ambasciata Cinese. Stando alle parole di Batou nella 22ª puntata, il virus sarebbe stato realizzato proprio sulla base del nome che si erano dati quei terroristi, che in realtà auspicavano la "completa chiusura dei distretti degli alloggi di accoglienza dei profughi", qualcosa di diverso dalle ambizioni di chi è stato contagiato dal virus. Inoltre chi è stato infettato agisce da solo, non in gruppo.
Nonostante la loro convinzione di reclamare la liberazione e l'indipendenza dei profughi, gli infettati sono stati programmati in modo da mettere i profughi stessi con le spalle al muro, per esempio attaccando i loro sostenitori.

R Si tratta di un virus che costringeva ad attaccare i profughi, pur nella convinzione di agire per la loro liberazione.

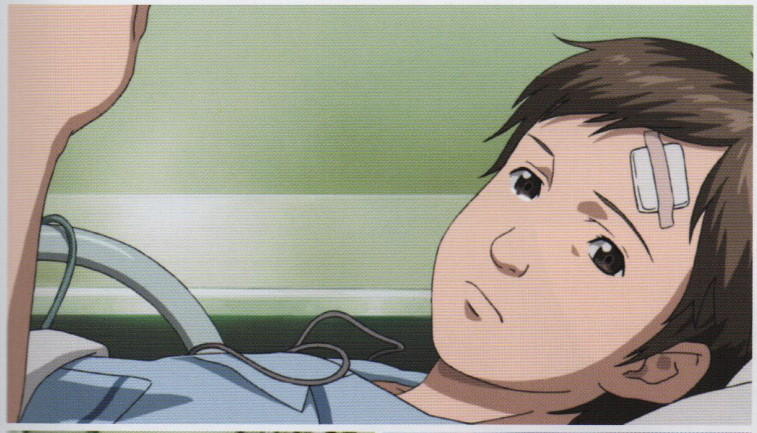
D2 Qual era lo scopo di Goda?

In passato Goda aveva sviluppato micromacchine per l'eliminazione delle particelle radioattive, operando il cosiddetto "miracolo giapponese". Tuttavia, non essendo particolarmente stimato, né un tecnico, i suoi meriti non gli erano stati riconosciuti: per l'opinione pubblica, non sarebbe mai stato un eroe. Ecco, dunque, che gli si presenta la necessità di produrre un altro genere di eroe, capace di risolvere alla radice il problema dei profughi. Avrebbe fatto in modo di tradurre il conflitto tra la popolazione giapponese e i suoi ospiti indesiderati in un'esplosione nucleare, provocata con la complicità dell'Impero Americano. Inoltre, schierandosi con l'Impero nella guerra fredda sino-americana, avrebbe riportato il Giappone alla prosperità, permettendogli di consumare ciò che altri avrebbero prodotto e realizzando così il desiderio inespresso della popolazione.

Prima dell'incidente Goda aveva un aspetto ordinario. In seguito, oltre al volto anche il suo Ghost è cambiato, inducendolo allo stato emotivo attuale. allo stato d'animo attuale.

R Desiderava produrre un eroe che portasse il Giappone alla prosperità.

D1 Qual è lo scopo di Kuze e che rapporto ha con Motoko e le gru di origami?



Quando Batou le domanda di Kuze, Motoko risponde: «Quando ho toccato la sua memoria, ho avuto l'impressione che fosse una persona a cui in passato avevo detto addio». Nel film riassuntivo di montaggio sono state aggiunte delle battute, ma ogni dichiarazione esplicita è comunque evitata.

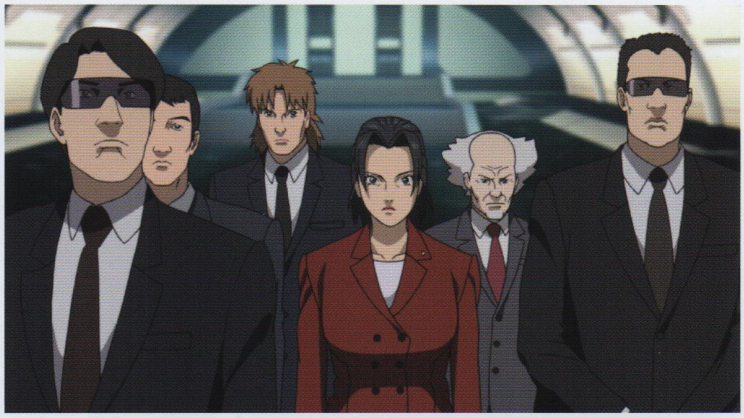
In principio, anche Kuze manifesta i sintomi degli Undici Individuali, ma il suo desiderio di aiutare i profughi risale a molto prima. Questa è la ragione per cui si rende conto della contraddizione tra il loro proclama e le loro azioni, consapevolezza grazie alla quale riesce a liberarsi dall'influenza del virus. Rendendosi conto di dover davvero aiutare i profughi (intento che sarebbe stato vanificato se avesse scelto di suicidarsi in cima alla torre radio), inizia ad agire in maniera autonoma.
Kuze ha l'abitudine di fare gru di origami, ma non viene esplicitamente chiarita la sua relazione con il bambino che continuava a farne di identiche per una bambina che potrebbe essere Motoko.
Dui certo Motoko sembra aver conosciuto quella bambina e, senza dubbio, dopo essere entrata in contatto con il Ghost di Kuze, dice: «Io lo conosco».

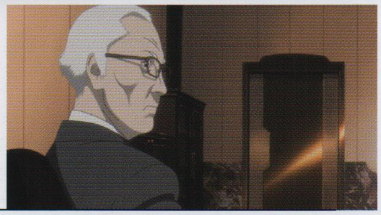
R Il suo scopo è la liberazione dei profughi. Il suo rapporto con Motoko non viene chiarito.

D2 Qual è il significato della decisione presa dal primo ministro Kayabuki?

In quanto notoriamente simpatizzante della Cina, il Primo Ministro viene ignorato dall'Impero Americano, quando chiede che sia sospeso l'attacco nucleare, costringendo la leader giapponese a prendere provvedimenti. Aramaki e Togusa ritengono che potrebbe chiedere proprio alla Cina di intervenire, cosa di cui sembra convinto lo stesso equipaggio del sottomarino atomico americano, anche se viene sollevato un legittimo dubbio: "Ma se sulla loro fusoliera fosse dipinto il numero 81, allora..."
Kayabuki, infatti, si mette in contatto direttamente con l'Esercito di Autodifesa affinché minacci il sottomarino per indurlo ad allontanarsi. Dà così una prova inconfutabile dell'indipendenza della nazione che rappresenta.

R Ha deciso di intraprendere la via dell'indipendenza dal consenso americano.





Il Capo di Gabinetto avverte il primo ministro Kayabuki: «Questo Paese è un Paese che non può sopravvivere senza l'Impero Americano» e in effetti il sentiero scelto da Kayabuki non è certo privo di spine.

LA SPIEGAZIONE DEI TERMINI IN *S.A.C. 2nd GIG*

【CENTRI DI ACCOGLIENZA DEI PROFUGHI】

La Cina rifiuta di accogliere i profughi delle Guerre Mondiali, al Giappone non sfugge l'occasione di procurarsi manodopera a basso prezzo per la ricostruzione. Alloggi e distretti di accoglienza in cui vivono oltre 3 milioni di persone si trovano principalmente a Dejima, Nagasaki e Tokyo, quest'ultima distrutta da 5 bombardamenti nucleari.

【HUB DI CERVELLI CIBERNETICI】

HUB significa *nucleo* e in questa circostanza indica il cervello cibernetico che veicola i vari collegamenti e li guida in una determinata direzione. Finora il fenomeno era stato osservato per piccoli gruppi, ma Kuze ha saputo compiere l'immensa prodezza di collegare a sé le volontà di addirittura 3 milioni di profughi.

【IMPERO AMERICANO】

Non ha niente a che vedere con l'"imperialismo americano", è solo il nome di una nazione. Nella visione del mondo di quest'opera l'America è divisa in Stati Uniti, Impero Americano e Unione USA-Russia; tra questi, il Giappone ha stretto un trattato di sicurezza con l'Impero Americano.

Capitolo 5

『S.A.C. SOLID STATE SOCIETY』
～IL CAPITOLO DEL MARIONETTISTA～

INTRODUCTION

~introduzione~

Questo OVA del 2006 descrive la Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9 nel 2034, due anni dopo la fine del *2nd GIG*.
Nell'ultima puntata del *2nd GIG*, il regista Kamiyama fa correre Motoko in direzione opposta rispetto agli altri membri della Sezione 9.
Di conseguenza, in quest'opera come in *Innocence*, la Sezione 9 è orfana del Maggiore. Per questa ragione, anche qui troviamo ammantato di nostalgia il personaggio di Batou, anche se i due lungometraggi hanno complessivamente poco in comune.
Per superare il duro colpo inflitto alla Sezione 9 dalla perdita di Motoko, un "talento ancora più raro dei poteri Esper", Aramaki ha optato per una più efficace organizzazione, con l'obiettivo di risolvere tre casi alla volta utilizzando l'80% del potenziale, invece di concentrarsi su un unico caso".
Togusa, inoltre, è diventato leader dell'unità della squadra d'intervento.
Infine, se in *Innocence* la trama si sviluppa secondo il punto di vista di Batou e ha il suo apice nel momento in cui rivede Motoko, S.S.S. considera due differenti punti di vista: quello dell'intera Sezione 9, Batou compreso, e quello di Motoko che opera per conto suo. Il risultato è che il tema delle indagini è trattato su una scala ancora più vasta.

Il regista Kamiyama, che nel mondo fantascientifico di *Ghost in the Shell* aveva inserito riferimenti a casi realmente accaduti e ne aveva ipotizzati altri plausibili, in S.S.S. affronta un argomento critico per il Giappone, ossia il calo delle nascite e il conseguente invecchiamento della popolazione, temi che sposano il background di Togusa, che fin dall'inizio sappiamo avere moglie ed essere padre.

La presenza del Marionettista ripropone quel Burattinaio nato dalla rete che costituiva il tema del primo film cinematografico di Oshii.
Il primo, tuttavia, era stato ideato come una forma di vita nata dal mare delle informazioni in un'epoca in cui internet non era ancora comunemente diffusa, mentre il secondo viene proposto in un periodo storico in cui la rete è ormai una realtà comune...

▶"Il Marionettista arriva! Io non voglio morire!"

Quando raggiunge la camera del generale Ka Rum, Togusa scopre che si è suicidato sfilandosi i cavi di collegamento al terminale della rete medica. Il Governo giapponese non si era accorto della sua morte.

▶"Il Marionettista, eh? Niente male, come nome".

STORY
～la storia～

Sono trascorsi circa due anni da quando Motoko se ne è andata e per colmare il vuoto da lei lasciato la Sezione 9 della Pubblica Sicurezza si è ampliata. Insieme ai primi segnali di atti terroristici, scoppia ora il caso di terroristi che si suicidano uno dopo l'altro.

Il colonnello Ka Gael, figlio del generale Ka Rum, ex dittatore della Repubblica di Seok, si toglie la vita all'aeroporto subito dopo aver annunciato: «Il Marionettista arriva!». Oltre a lui, anche alcune spie con un tatuaggio in sanscrito, fedeli al generale, si suicidano una dopo l'altra. Ka Rum, che aveva predetto l'avvento di atti terroristici alla sua morte, è detenuto in Giappone ma si suicida prima che la Sezione 9 possa raggiungerlo per interrogarlo.

Nel frattempo Batou, presso un ospedale che funge da nascondiglio per le spie, si imbatte brevemente in Motoko, che aveva fatto perdere le sue tracce alla Sezione 9. Si tratta dello stesso ospedale in cui si trovano alcuni bambini rapiti, che Ka Rum e i suoi uomini intendevano infettare con un Micromachine Virus per poi sferrare un attacco terroristico con armi biologiche. Il virus in questione, però, è sparito. Ulteriori indagini rivelano che i bambini rapiti sono addirittura ventimila, un numero che si ritiene non essere alla portata del solo Ka Rum.

Quando Aramaki si presenta con il Micromachine Virus scomparso, rivela i suoi sospetti sul Marionettista, presumendo che si tratti di un hacker pagato dal Governo giapponese per eliminare il gruppo di Ka Rum e per recuperare il virus. La questione passa in secondo piano rispetto alla priorità di identificare i bambini, che tuttavia il Marionettista fa sparire, hackerando la Sezione 9.

Quando viene accertato che Raj Puhto, sottoposto di Ka Rum, sia entrato nel Paese, Batou e Saito si mettono sulle sue tracce. Intanto uno dei bambini scomparsi dalla Sezione 9 viene individuato nell'abitazione di un "anziano dal marciume nobile", mentre Togusa viene avvisato dalla moglie della sparizione della loro figlia.

Mentre Raj Puhto è sul punto di sparare al deputato Munei, viene fermato da

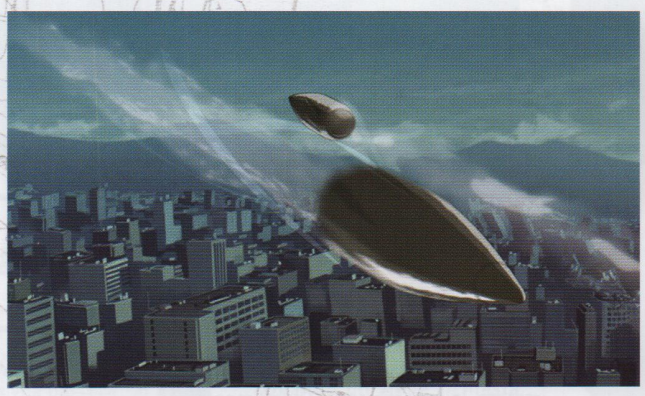
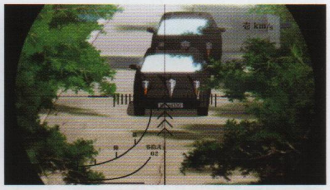
▶"Vedi di non avvicinarti al Solid State. Finiresti per suicidarti come loro".

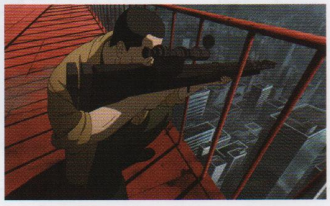
Quando si reca a investigare nel nascondiglio delle spie, Batou si imbatte in Motoko. Ma Shaba giunge a bordo di un battello da lavoro abissale di cui perde il controllo, finendo per eliminarsi da solo.

Aramaki accetta di sospendere le indagini sul Marionettista, ottenendo in cambio il Micromachine Virus dal Dipartimento di Revisione del Contratto. Batou non è molto soddisfatto.

▶"Colleghi anziani, mi dispiace… I bambini sono…"

▶"Ridammelo. Tutto il mio patrimonio è investito in questo bambino".



Saito e Batou sono sulle tracce di Raj Puhto e ne determinano la posizione grazie al bersaglio che ha preso di mira. Lo scontro tra cecchini, tra Saito e Raj Puhto, è uno dei clou di quest'opera.

Saito e da Batou. Intanto Togusa ritrova la figlia, ma viene hackerato dal Marionettista, che di norma hackera il cervello elettronico dei minori maltrattati e dei loro genitori. Il terrorista sovrascrive i dati in modo che la ragazzina, come tutti gli altri, si ritrovi figlia di un "anziano dal marciume nobile". Pur di non vedersi portar via la figlia, Togusa è disposto a spararsi alla testa quando compare Motoko, che lo salva in extremis ricongiungendolo alla bambina.

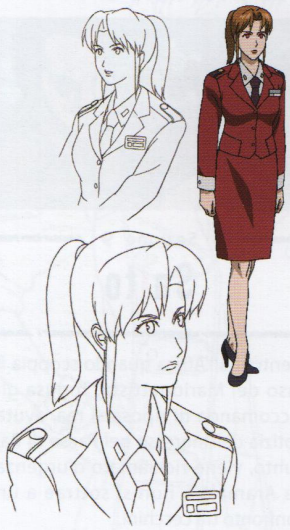
Tramite l'accesso operato su Togusa, Motoko determina in quale palazzo si trovi l'HUB cibernetico del Marionettista e vi fa irruzione con la squadra della Sezione 9, a cui si è ricongiunta. Sul posto, la squadra si imbatte in Munei e in un gran numero di bambini, che dal deputato stanno ricevendo un'istruzione elitaria, in modo che in futuro possano assumere la guida del Paese. Munei non sembra conoscere né il Marionettista né i dettagli sul rapimento dei bambini, ma quando il suo sottoposto, Koshiki, si spara improvvisamente alla testa, Motoko comprende di doversi collegare rapidamente a lui per entrare in contatto con il Marionettista stesso. In tal modo, però, fa il suo gioco e sente affievolirsi la propria volontà.

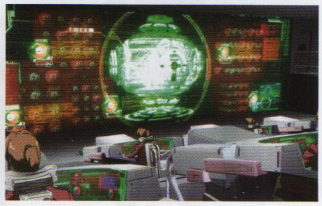
Al suo risveglio alla Sezione 9, scoprirà che è stata fatta chiarezza sul sistema di rapimento dei bambini, mentre il personaggio del Marionettista è rimasto avvolto in un alone di mistero. Consapevole dei limiti di agire da sola, Motoko decide di tornare a far parte della Sezione 9, consapevole della grandezza della rete e della nascita di una nuova società...

▶"Quando ti lascerò la mano, tu dovrai metterti a correre più forte che puoi".

Incapace di accettare che il Marionettista gli porti via la figlia, Togusa vuole spararsi alla testa. A tale scopo impugna la sua Mateba, ma...

▶"Si è verificata una situazione di emergenza. Riscontrato un virus classe di livello E".



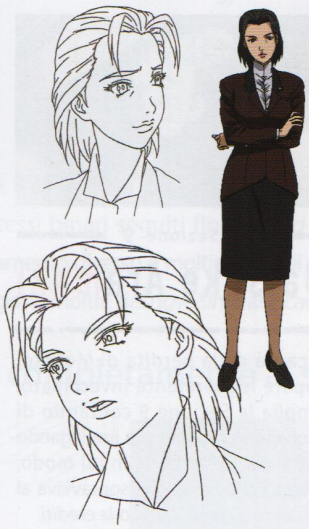


Sezione 9

Operatrici

Come nei film di Oshii, le mani di queste operatrici dotate di I.A. possono trasformarsi per assumere la forma più adatta alla tastiera. In questo modo affrontano la trappola in cui cadono mentre il gruppo di Ishikawa controlla le informazioni sui bambini scomparsi.

▶"Ka Gael è morto per un errore durante le procedure di arresto".



Yoko Kayabuki

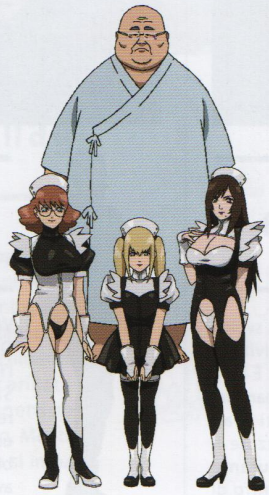
Come in *2nd GIG*, compare in veste di primo ministro. Mostra una maggiore sicurezza, forse perché ha saputo affrontare le difficoltà causate da Goda. Nonostante il suo legame con la Sezione 9 sia stretto, incarica il Dipartimento di Revisione del Trattato di occuparsi di Ka Rum.

▶"Ti conviene risposarti, finché sei in tempo. Gli anziani tutti soli fanno pena".

Kubota

Capo Ufficio Informazioni, Sezione dell'Intelligence dell'Esercito, amico di Aramaki, rivedendolo a Tonoda in occasione della visita in ospedale, lo informa dell'ingresso nel Paese di Raj Puhto. È ancora lui a proporre alla Sezione 9 Azuma, ex dell'Intelligence dell'Esercito.

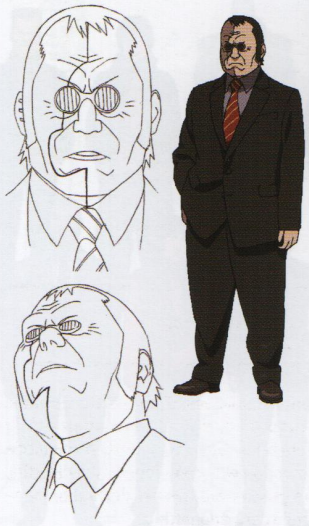
▶"Sono felice che un nibbio abbia potuto generare un'aquila".



Tonoda

Ex primo colonnello delle Truppe di Terra, noto come Demone Rosso, è stato superiore di Aramaki e Kubota. Nell'anime l'argomento non è trattato, ma nel manga Aramaki viene coinvolto in un caso di corruzione, e a questo si riferisce Kubota parlando di "stress da detenzione".

▶"Anche questa era una marionetta? Un vero peccato, devo riconoscere che è molto abile".

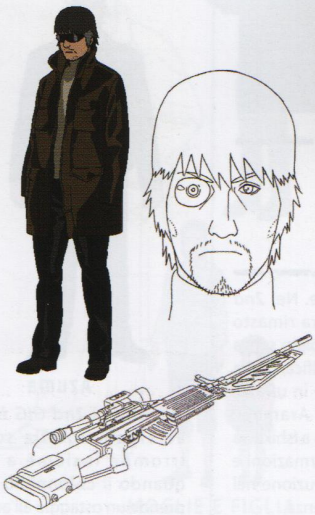


Dipartimento di Revisione del Trattato

Nakamura

È a capo del Dipartimento di Revisione del Trattato del Ministero degli Affari Esteri. Non si sa quali siano le indicazioni concrete del Primo Ministro, ma un suo ordine potrebbe celarsi dietro la pianificazione dell'assassinio di Ka Rum. E Motoko viene incaricata di compierlo.

▶"E io che ne so? Se le cose stanno così, magari voleva suicidarsi".

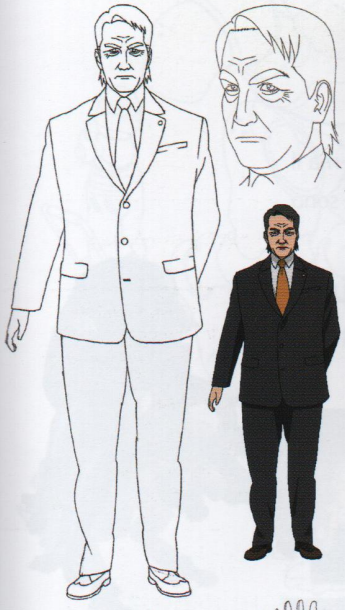


Repubblica di Seok

Raj Puhto

Ex tenente dell'Esercito della Repubblica di Seok, abilissimo cecchino e capo della guardia personale di Ka Rum. Viene ingaggiato per uccidere Munei in cambio di informazioni sull'assassino di Ka Rum. In realtà, viene manovrato dal Marionettista senza che ne sia minimamente consapevole.

▶"Non è certo un posto alla portata di miseri agenti di Pubblica Sicurezza!"

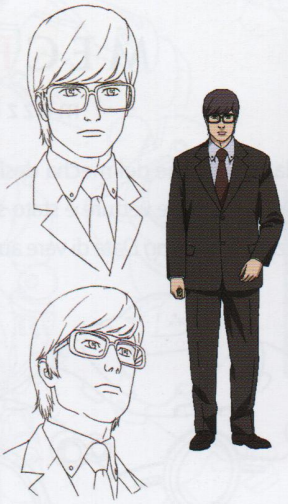


Hitoshi Munei

Deputato nazionalista reazionario che ha preso il pubblico impegno di costituire una "classe dominante formata da giapponesi di sangue puro". Al Sacro Centro di Assistenza elargisce ai bambini un'istruzione elitaria. Ha convertito le mani in cibernetiche, ma non ha mai convertito il cervello. Per questo il Marionettista non può effettuare il Ghost Hacking per indurlo al suicidio e cerca di farlo uccidere da Raj Puhto.

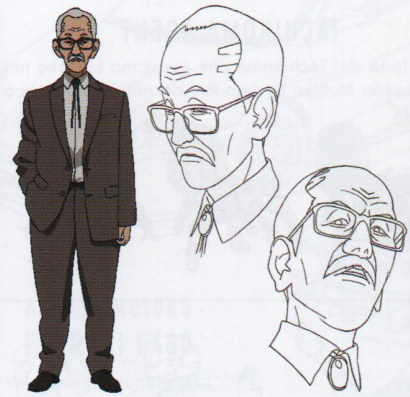
UNA MANO DI MUNEI

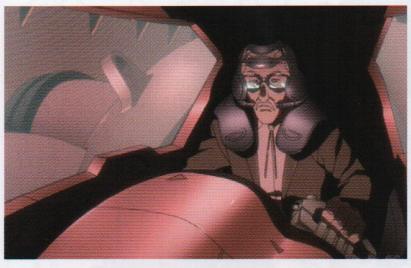
▶ "Ho ideato io il concetto di base del Solid State System".



Tateaki Koshiki

Ha ideato il concetto di base del Solid State System per Munei. Burocrate che adempie ai suoi obblighi con distacco, attraverso un corpo artificiale comandato a distanza. In realtà, è deceduto poco dopo essere entrato a far parte del progetto di Munei, e da allora il suo corpo artificiale viene presumibilmente manovrato dal Marionettista.





Repubblica di Seok

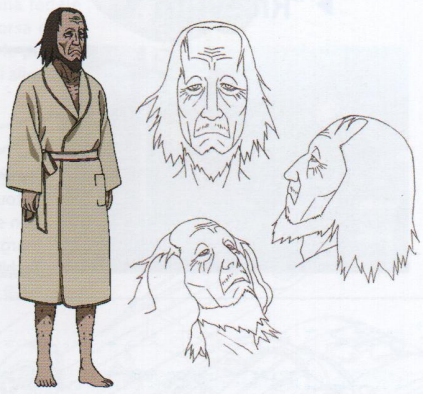
Ma Shaba

Agente speciale di Ka Rum. Nello spazio ermetico del battello da lavoro abissale, pensa di evitare il Ghost Hacking bloccando le onde elettromagnetiche e attacca Motoko convinto che il Marionettista sia lei. Il suo corpo artificiale finisce per perdere il controllo e Ma Shaba muore per un forte impatto.

Repubblica di Seok

Ka Gael

Ex colonnello figlio di Ka Rum, progetta un attacco terroristico che contempla l'utilizzo del Micromachine Virus. Quando assiste al suicidio dei compagni, tutti manovrati dal Marionettista, si rivolge al Governo giapponese per ottenere protezione, ma finisce egli stesso per suicidarsi.



Repubblica di Seok

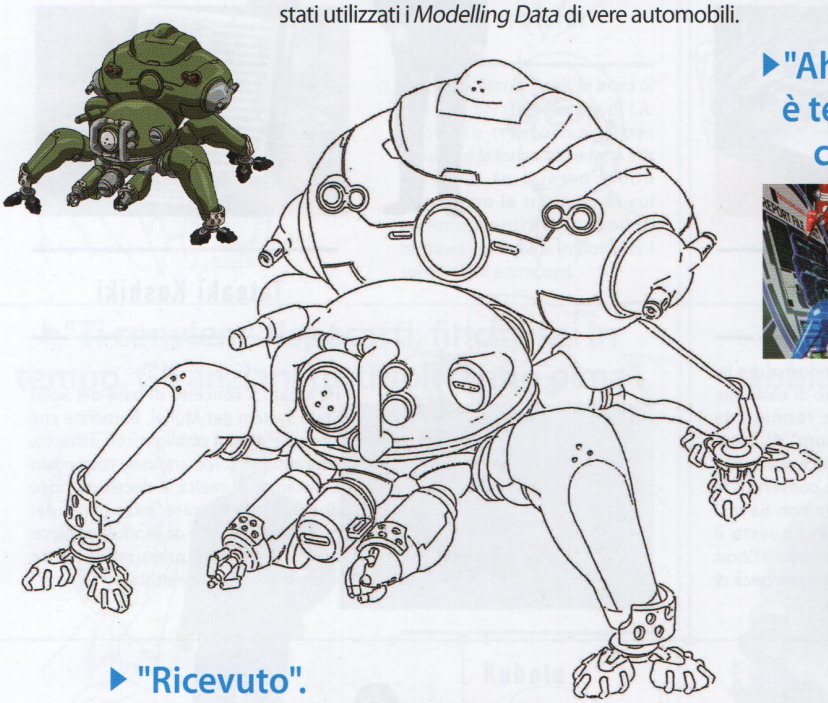
Ka Rum

Caduta la Repubblica di Seok, di cui è stato dittatore, espatria in Giappone, dove lo attende però la reclusione. Progetta un attacco terroristico che faccia precipitare il mondo nel terrore dopo la sua dipartita, ma prima che possa definirlo nel dettaglio, viene indotto al suicidio dal Marionettista.

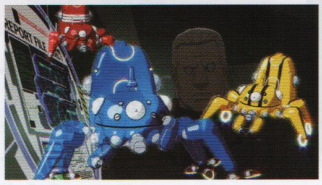
MECHANICS

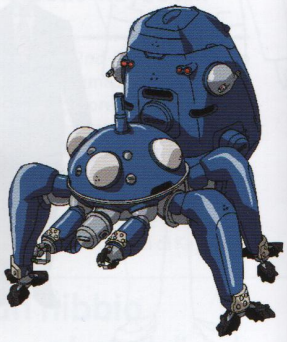
~i mezzi meccanici~

Di base, la concezione del mecha design segue i binari delle precedenti serie, ma il progetto di parte delle vetture è stato studiato in collaborazione con la Nissan e sono stati utilizzati i *Modelling Data* di vere automobili.



▶"Ah, signor Batou, è tempo che non ci si vedeva!"





▶"Certo che, con un corpo fisico, l'ebbrezza della velocità è un'altra cosa!"

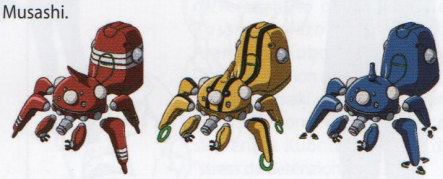
▶"Ricevuto".

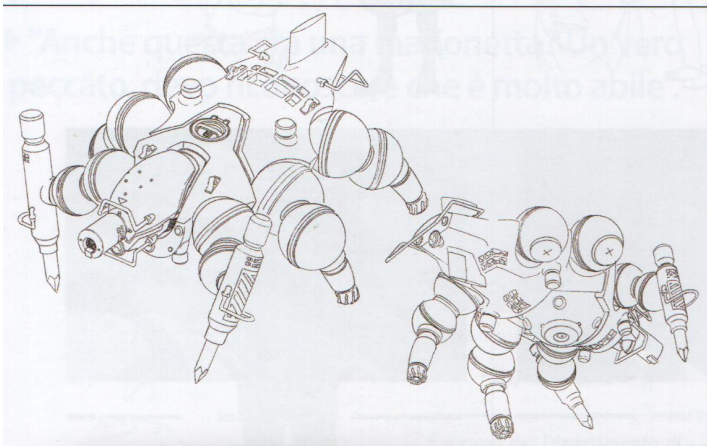
UCHIKOMA & TACHIKOMA

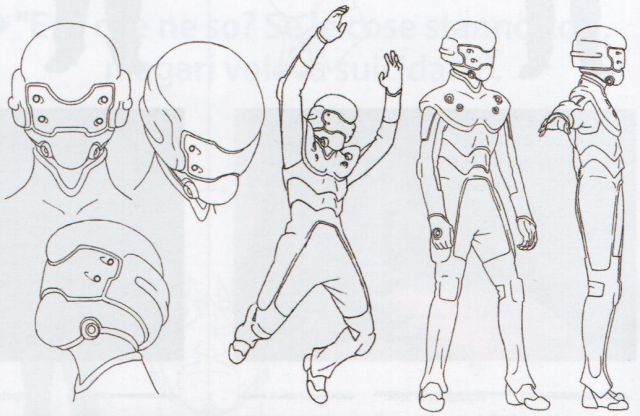
Batou ha provato in tutti i modi, ma la IA degli Uchikoma non si è evoluta come quella dei Tachikoma ed è rimasta inorganica. Però Motoko ha recuperato i dati di back-up dei Tachikoma e li ha ripristinati.

TACHIKOMA AGENT

Sono le IA dei Tachikoma che assistono Motoko nel cyberspazio. Motoko ha dato loro dei nomi, come Max o Musashi.





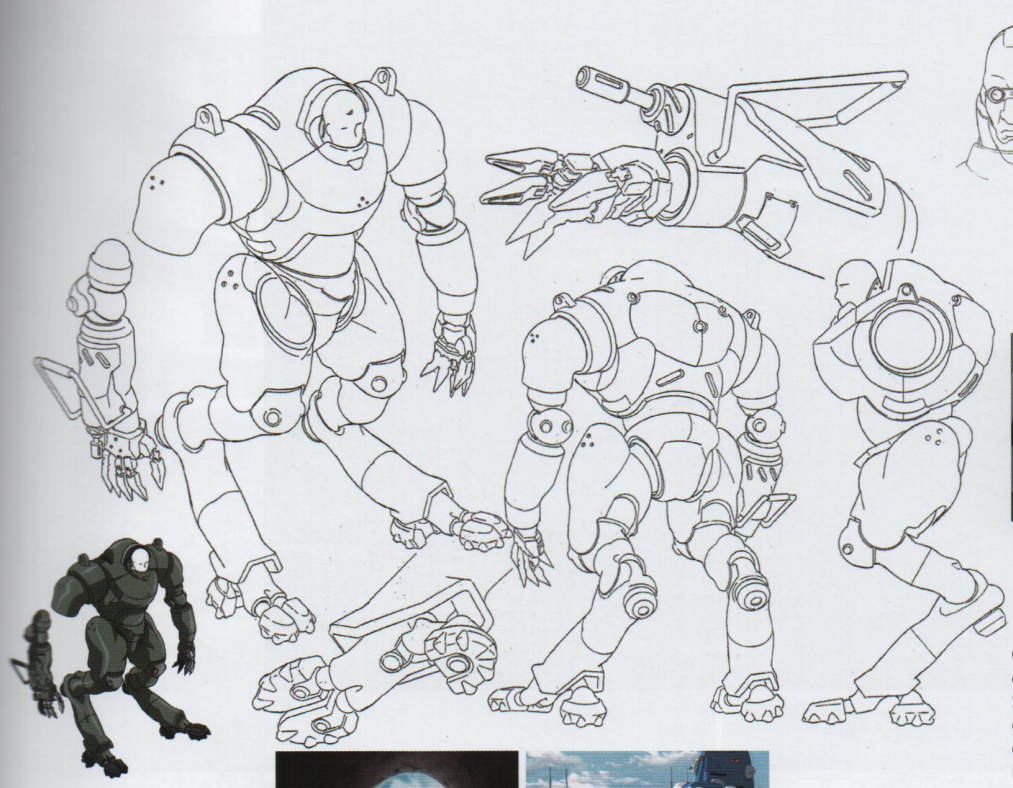


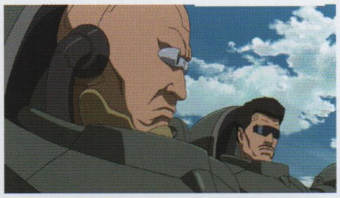
BATTELLO DA LAVORO ABISSALE

Allo scopo di bloccare le onde elettromagnetiche, Ma Shaba sale a bordo di questo mezzo che, come suggerisce il nome, non è da combattimento ma da lavoro in ambiente abissale. La spessa corazza è necessaria per resistere alla forte pressione.

ROBOT DA GUARDIA

Dislocati al Sacro Centro di Assistenza, questi robot hanno corpi meccanici che garantiscono alte performance, ma un programma di combattimento non abbastanza sviluppato da poter tenere testa a Motoko, che li distrugge uno dopo l'altro.





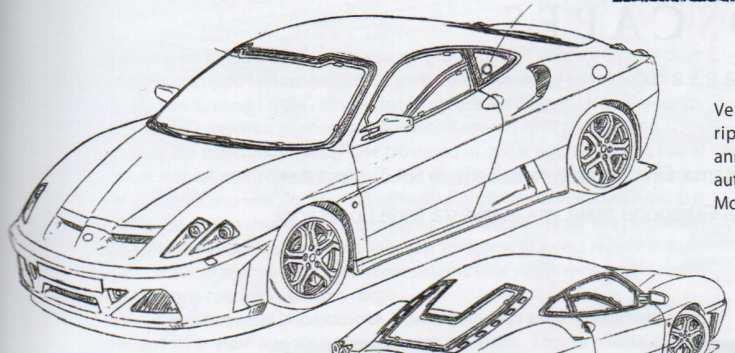
CYBORG RINFORZATO DELLE FORZE TERRESTRI DI AUTODIFESA

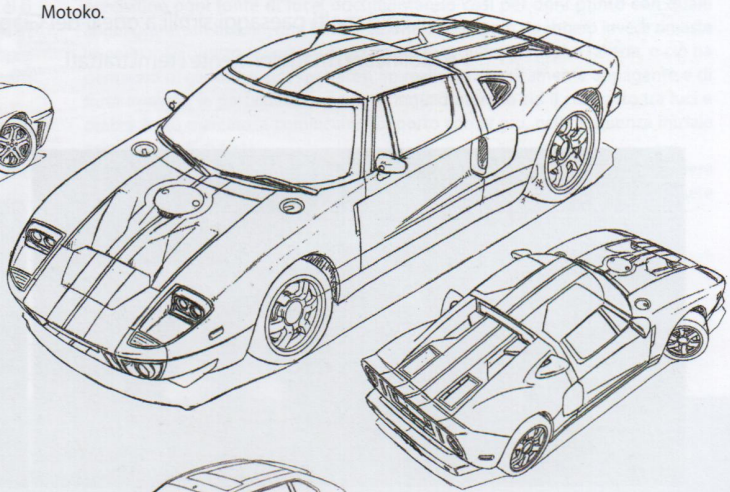
Questi cyborg, specifici delle Forze Terrestri di Autodifesa, sono posti a guardia del Sacro Centro di Assistenza. Di minori dimensioni rispetto agli Armed Suit, sono dotati di un fucile da 7,62mm calibro 51 incorporato nel braccio destro.

I VEICOLI

AUTO DI BATOU
FORD GT

Versione personalizzata di una fedele riproduzione dell'auto da corsa degli anni '60 Ford GT40. Distrutta la propria auto, è a bordo di questa che si allontana Motoko.



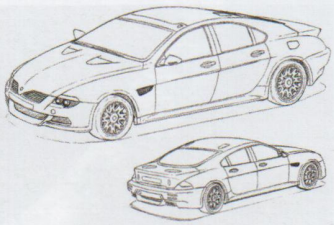


AUTO DI MOTOKO
FERRARI F430

Versione personalizzata della Ferrari F430. In vari punti, come attorno ai vetri, presenta dei rinforzi, ma viene ugualmente distrutta dal battello da lavoro abissale di Ma Shaba.

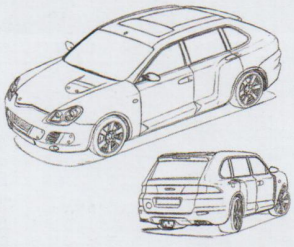
AUTO NISSAN

SUV che compare come auto ufficiale della Sezione 9. Anche l'auto di famiglia di Togusa è nata da una collaborazione con la Nissan.



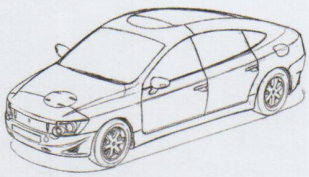
AUTO DI ARAMAKI

Su quest'auto, nel parcheggio, Batou aspetta che si presenti Aramaki. È sempre su questa macchina che si svolge la loro *chiacchierata*.



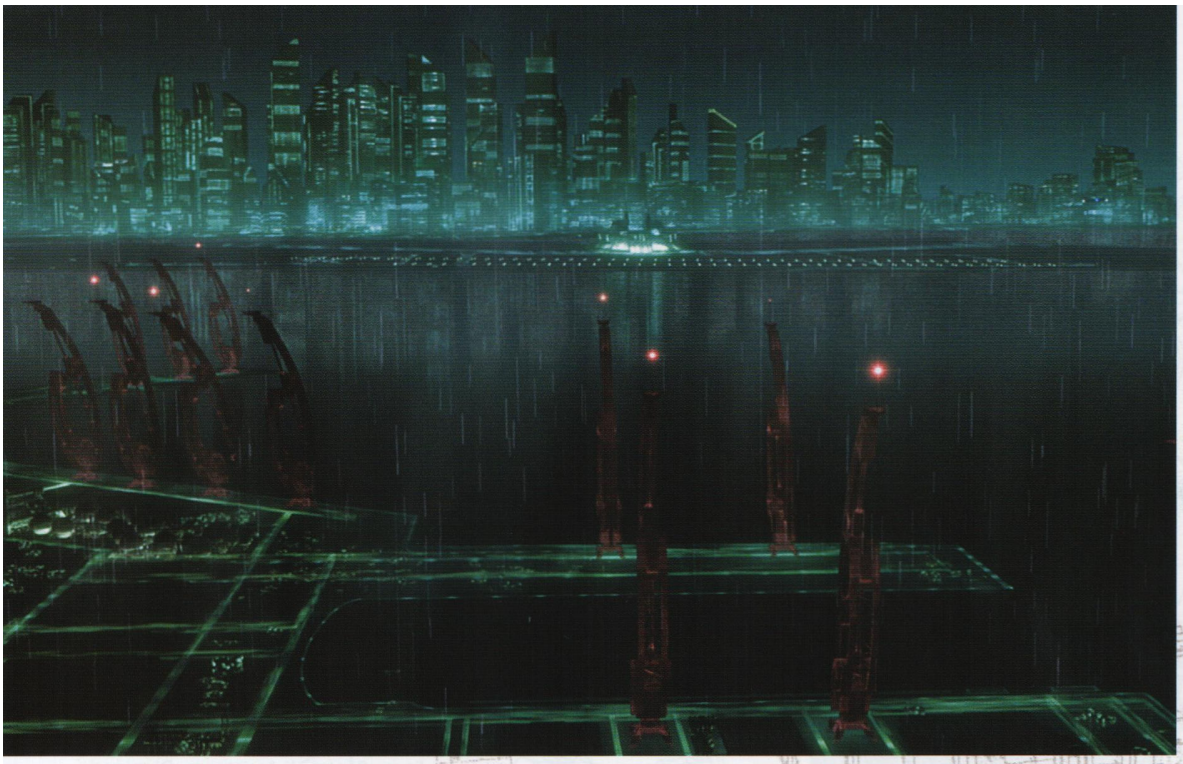
L'AUTO DELL'INSEGUIMENTO DI BATOU
PORCHE RINSPEED CHOPSTER

È l'auto della Sezione 9 usata da Batou per inseguire il taxi con Raj Puhto a bordo. È ispirata a un SUV della Porche.



AUTO UFFICIALE DELLA SEZIONE 9

È l'auto ufficiale della Sezione 9 usata da Saito durante l'inseguimento di Raj Puhto

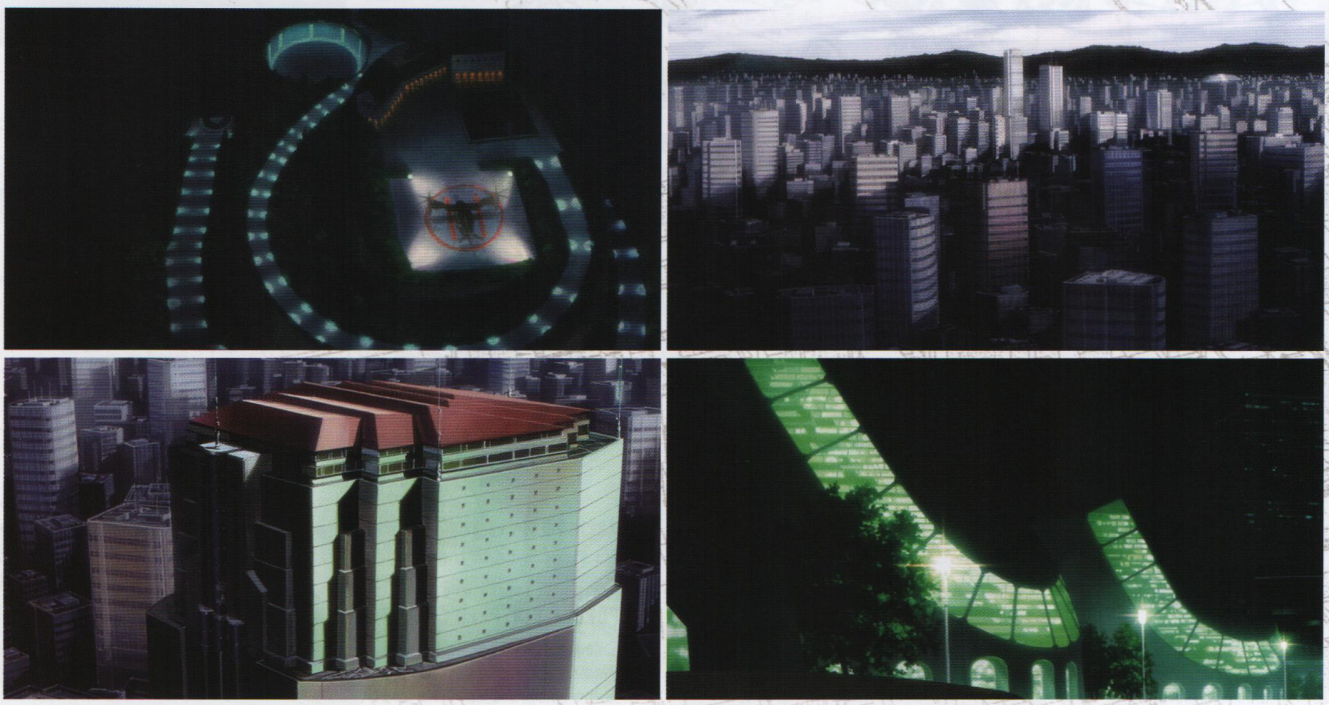


È il panorama della città con le gru dove è in piedi Motoko nella sequenza prima dei titoli di testa. La scena con il movimento di macchina che esegue un panning da una parte all'altra resta certamente impressa, ma nella versione "3D" di cui parleremo più avanti l'impatto è ancora maggiore.

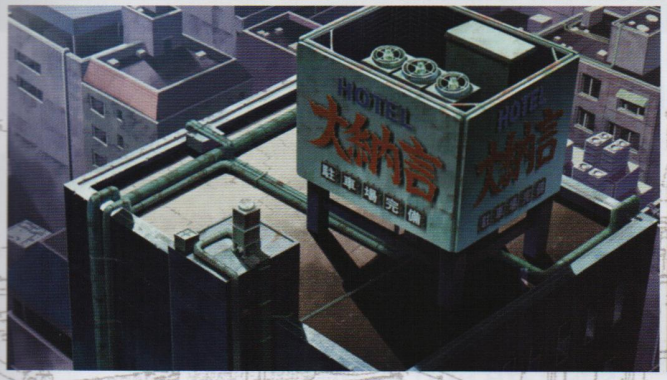
LANDSCAPES

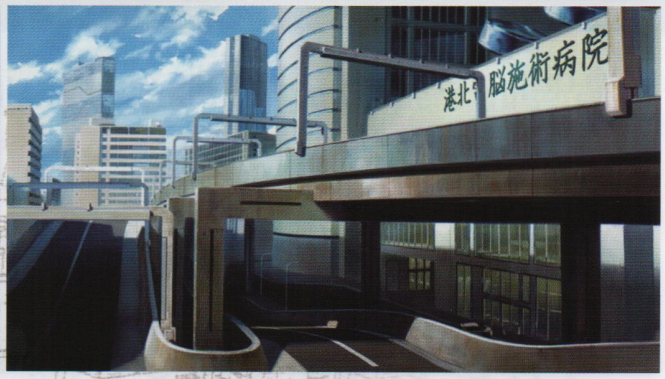
~i paesaggi~

Anche in quest'opera il palcoscenico è Niihama. Fin dall'inizio nella serie di *S.A.C.* sono stati concepiti molti paesaggi simili a quelli del Giappone reale, ma in questa serie i paesaggi sottolineano maggiormente i temi trattati.



In quest'opera sono piuttosto rari i panorami dal design futuristico, tra cui si possono tuttavia annoverare la casa sicura di Motoko e il luogo in cui è tenuto prigioniero Ka Rum.





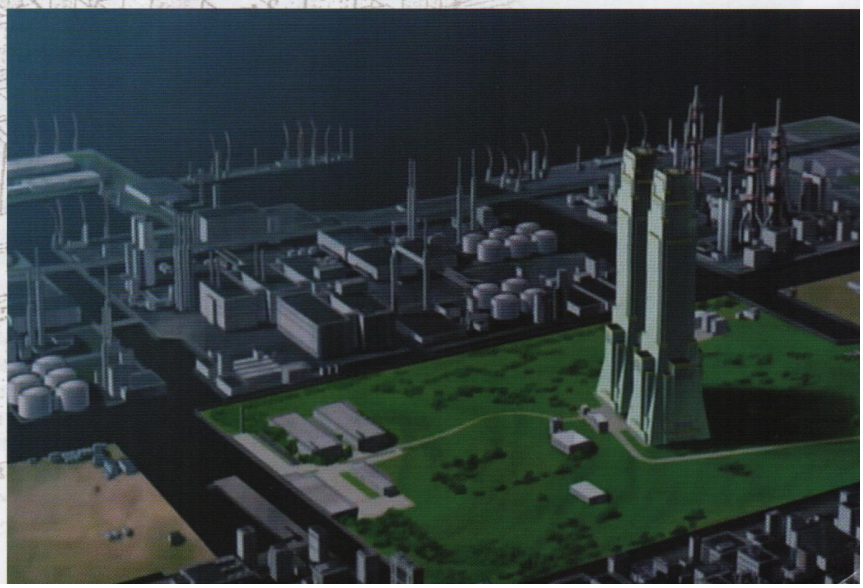
Sono molto numerosi gli scorci realistici, spaccati dell'attuale Giappone, come gli appartamenti dove vivono molti anziani, l'insegna ormai vecchia di un albergo o l'ospedale, che dà l'idea di essere davvero esistente.

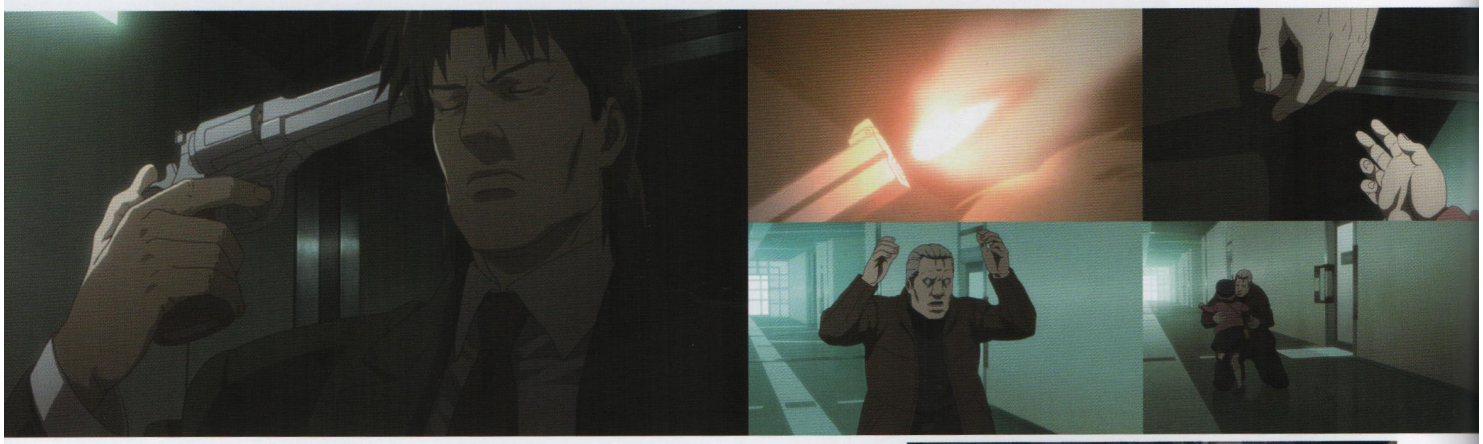
Kamiyama ha fondato la sua opera su un progetto ben preciso: "Non ci deve essere nulla di troppo fantascientifico, lo spettatore deve avere una sensazione di contiguità con il mondo reale". Rispecchia la società attuale anche il tema scelto, ossia il calo delle nascite e il conseguente invecchiamento della popolazione.
Gli "anziani dal marciume nobile" che troviamo in quest'opera si collegano al sistema di assistenza medica automatico, dal quale ricevono un minimo di cure e terapie, e conducono una vita di stenti nella più completa solitudine. All'inizio ci si aspettava che questo sistema di assistenza medica potesse evitare alle persone in età avanzata di morire da sole, ma ha finito per spingerne troppe a restare sempre coricate. Dice Ishikawa: «È stato irriso come sistema utile solo a recuperare le parti ancora in buone condizioni dei loro corpi».

Stante questa impostazione, il panorama della zona residenziale in cui vivono questi anziani appare estremamente realistico. Togusa risulta essersi trasferito dopo il *2nd GIG* e vive nei pressi dell'abitazione in cui viene ritrovato uno dei bambini scomparsi. Risultano assai realistici, per aspetto e atteggiamento, anche i residenti che dal balcone osservano in silenzio le azioni di Togusa.

Per quanto riguarda la qualità, sono due gli aspetti da sottolineare. Il primo è che in tutta l'opera è stato utilizzato il 3D Layout System. Prima ancora di realizzare i disegni, quindi, è stato eseguito il Layout in 3D di ogni parte, per esempio l'interno dei palazzi, avvalendosi della versione tridimensionale del programma già sperimentata da Oshii nel suo *Ghost in the Shell*. Il secondo è che è stata predisposta anche una Lightining Board, che permette di determinare con precisione ogni fonte di luce, documentando così per ogni punto con quale angolazione sarebbe arrivata l'illuminazione e quali parti sarebbero invece rimaste in ombra. Di questo aspetto si è occupato l'art director Yusuke Takeda, e ciò ha permesso di garantire agli spettatori un realismo esteticamente appagante e di forte impatto, in particolar modo nelle inquadrature in cui il contrasto tra luci e ombre è più marcato, a cominciare dal porto con le gru, nella sequenza iniziale prima dei titoli di testa.

Assistendo alla trasmissione di una pellicola, può capitare di non avere una totale consapevolezza degli sfondi. In questo caso in particolare, può essere molto interessante prestare attenzione anche a questa peculiarità dell'opera.





▶"Mi dispiace. Addio... Ti voglio bene".

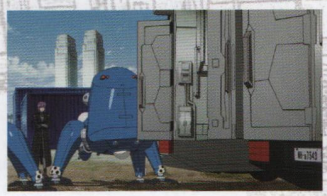
THE LAST SHOT

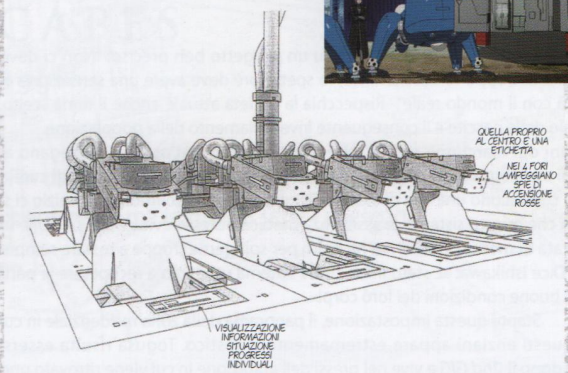
La questione dei rapimenti dovuti al Solid State viene finalmente chiarita. Caduto in trappola, Togusa non si rassegna alla situazione in cui si trova e si punta la pistola alla testa. Il Solid State System dovrà essere eliminato?

▶"Vedi di coprirmi. Mi manca poco per riuscire a controllare il sistema".

▶ "Ci penso io. Abbiamo sempre fatto così, no?"

▶"Mi spiace, ma ho dovuto aspettare fino all'ultimo. Ti chiedo scusa".





Hackerato il Ghost dei genitori con cervello cibernetico, i bambini rapiti vengono operati per convertire in cibernetico anche il loro cervello. Dopo di che, la memoria viene cancellata e i minori sono assegnati ad anziani che diventano i loro nuovi genitori. È questo il Solid State System che il Marionettista sta cercando di proteggere.

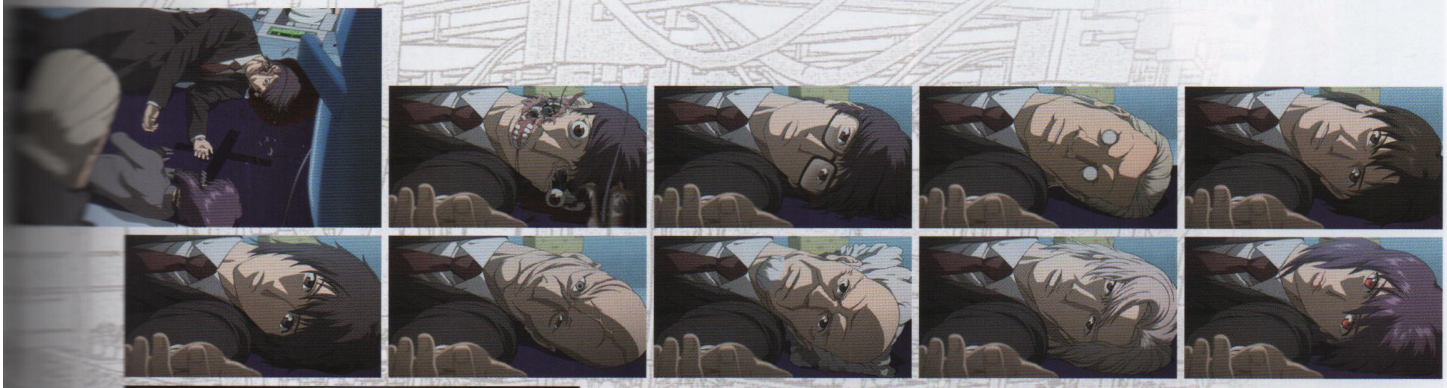
Invischiato nella trappola di questo sistema, Togusa si rende conto che stanno per rubargli la figlia e che il ricordo stesso della sua bambina verrà indelebilmente cancellato. Affatto disposto a subire una simile perdita, sceglie di morire. Nonostante non possa arrivare in tempo per fermarlo, Batou si precipita da lui, ma è Motoko a intervenire, proprio all'ultimo istante. In realtà, lei stessa ha usato Togusa come esca, nella speranza di smascherare il Marionettista.

Successivamente, emerge che la sede dell'HUB cibernetico del Solid State è il Sacro Centro di Assistenza, e mentre Togusa e gli altri membri della Sezione 9 attirano l'attenzione dei cyborg di guardia all'esterno, Motoko si introduce nel centro. L'unico a seguirla è Batou, intenzionato come sempre a coprirle le spalle.

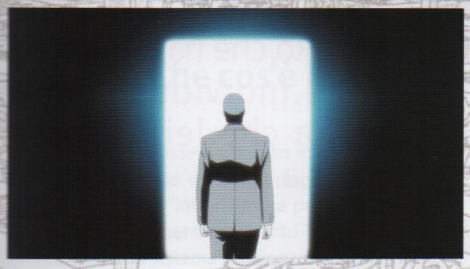
Preso il controllo del sistema della struttura, Motoko trova finalmente i bambini.

In seguito, le scoperte sono strabilianti: il centro, che provvede a un'istruzione elitaria dei minori attraverso il lavaggio del cervello, è stato fortemente voluto da Munei, il quale sembra tuttavia convinto che i piccoli siano tutti orfani e appare completamente all'oscuro dei rapimenti e di tutto quanto ruoti attorno ai sequestri. Intanto Koshiki, che in passato ha concepito il Solid State System, si fa improvvisamente avanti, si punta la pistola alla guancia

▶"E per di più sai molto di me. Insomma, si può sapere chi sei?"



Il volto di Koshiki si trasforma, tra gli altri, anche in Aoi, Goda e Kuze. Se costoro hanno agito arbitrariamente, non è stato per interessi personali, ma per raggiungere i loro ideali.



▶"Non l'hai ancora capito, Motoko Kusanagi?"

destra e preme il grilletto. Immergendosi in lui, Motoko apprende della volontà collettiva del Solid State: ai bambini, sottratti alle famiglie perché maltrattati, viene fornito un nuovo genitore, scelto tra gli anziani dal marciume nobile che li designano come propri eredi. In tal modo, quando moriranno, i loro patrimoni non verranno confiscati dallo Stato, ma saranno destinati ai piccoli.

Motoko scoprirà anche la vera identità del Marionettista a cui tanto a lungo ha dato la caccia...

Numerose scene omaggiano i *Ghost in the Shell* di Oshii: Motoko e Batou, appena ritrovatisi, avanzano insieme, richiamando alla memoria la nave impianto della Locus Solus di *Innocence*, mentre le guardie robot e il loro colore bianco ricordano certamente le ginoidi. La scena in cui Motoko e Koshiki si connettono, inoltre, si può definire come una ricostruzione del collegamento tra Motoko e il Burattinaio a cui si assiste nel primo film. Risulta pressoché identica anche la scena in cui Batou monitora la conversazione tra Motoko e Koshiki, cercando di interrompere forzatamente la connessione ma senza riuscire a muovere il braccio.

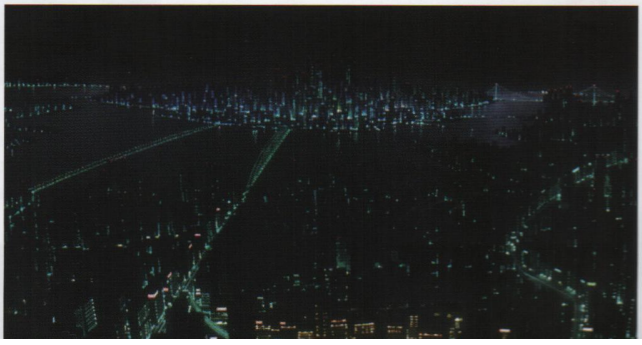
Quanto al Marionettista e al Burattinaio, sono nati in luoghi diversi e differiscono per alcuni aspetti.

Il volto di Koshiki assume varie fisionomie per diventare, alla fine, quello di Motoko, perché è stata lei stessa a generarlo. E chissà, magari attraverso la connessione tra loro, Motoko si fonderà anche con il Marionettista...

Per finire, la storia si conclude diversamente rispetto al modo in cui si chiudeva il primo film: Motoko fa ritorno alla Sezione 9 ed è insieme a Batou che osserva la città estendersi come la rete... ed altrettanto vasta.

▶"Batou, però continuo a pensare alla rete, a quanto è grande".

▶"Forse sta già nascendo una nuova società di cui oggi non sappiamo nulla".



『S.A.C. SSS』 Domande e Risposte

"S.A.C. SSS" Mysteries and Answers

D1 In definitiva, chi era il Marionettista?

Quando Motoko fa ritorno all'appartamento che è la sua casa sicura, dopo essere stata nell'ospedale dove si trovava Ma Shaba, si incrocia con Koshiki. E alla fine, tra i corpi artificiali da comandare in remoto da lei predisposti e sistemati in fila, c'è anche quello dello stesso Koshiki.

Sarebbe ragionevole pensare che il Marionettista sia il realizzatore del Solid State, ma il vero Koshiki è morto da due anni, e la data della sua dipartita corrisponde a quando Motoko ha lasciato la Sezione 9. Tra i corpi artificiali a disposizione di Motoko per comandarli in remoto, viene tra l'altro mostrato anche quello di Koshiki. Quando i due si connettono, inoltre, Koshiki dice: «Non credo siano poi molte le persone che sono animate da un senso così assoluto e dirompente di giustizia» e Motoko vede uno dopo l'altro i volti di chi possiede questo "senso di giustizia". Koshiki aggiunge allora: «E non è strano che questo profondo inconscio collettivo muova i primi passi da solo».
In definitiva, è naturale considerare il Marionettista una "forma di vita nata dall'inconscio di Motoko", che ha visto tutti coloro che possiedono questo "senso di giustizia".

R Era la psiche profonda di Motoko che ha iniziato ad agire individualmente senza che lei ne fosse conscia.

D2 Qual era l'obiettivo dei terroristi della Repubblica di Seok?

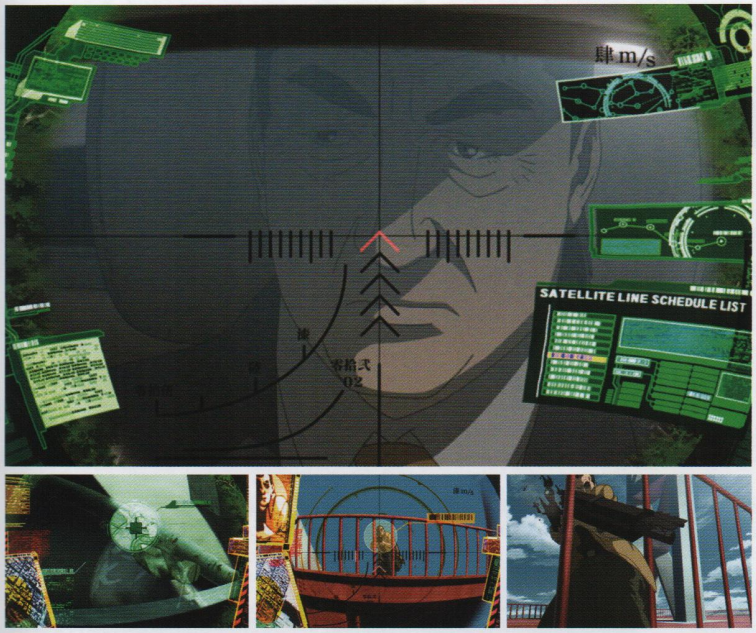
Come vendetta per la sua destituzione, l'ex dittatore Ka Rum annuncia un atto terroristico indiscriminato attraverso l'arma biologica di un Micromachine Virus con cui infettare dei bambini da liberare poi in città. A questo riguardo, nella conversazione con Koshiki si parla di "'epurazione di coloro che si intromettevano nel sistema". Il gruppo di Ka Gael, che esegue le direttive di Ka Rum, scoperto il Solid State System, ha deciso di sfruttarlo per condurre i bambini nell'ospedale (anche Raj Puhto sa del Solid State e parla della sua essenza). Questa è la ragione per cui il Marionettista decide di epurarli. In altre parole, hackera il loro Ghost per indurli al suicidio.

Ai bambini che il gruppo di Togusa custodisce all'ospedale, sono stati cancellati i ricordi dei veri genitori; anche l'indirizzo che forniscono è quello degli anziani dal marciume nobile. Se ne deduce che siano stati rapiti i bambini del Solid State System.

R Intendevano utilizzare i bambini come veicolo di diffusione del virus.

KA RUM
IN PASSATO

D3 Perché Raj Puhto ha cercato di assassinare il deputato Munei?



Raj Puhto è convinto di essere stato ingaggiato dal doppiogiochista Munei in cambio di informazioni su chi aveva agito nell'ombra e ucciso il generale Ka Rum. L'obiettivo, però, è lo stesso Munei. Raj Puhto riceve infatti false indicazioni dal Marionettista.

Dietro la promessa di informazioni sull'omicidio del generale Ka Rum, il Marionettista fa in modo che Raj Puhto cada in un tranello e lo persuade a sparare al deputato Munei. Ma perché il Marionettista vuole fargli eliminare il deputato?

Tutto nasce dal fatto che Munei non ha mai fatto convertire in cibernetico il proprio cervello. Per il Marionettista non è quindi possibile operare un Ghost Hacking per indurlo al suicidio, come invece nel caso di Ka Gael. Dal punto di vista del Marionettista, la morte di Munei è necessaria, dal momento che non condivide l'istruzione elitaria impartita ai bambini di cui si è impadronito, che implica un completo lavaggio del cervello.

«L'istruzione (ai bambini) è necessaria» dice Koshiki a Motoko, «ma senza libertà non fa germogliare la volontà». Ecco quindi che si rende necessario manovrare Raj Puhto perché spari al deputato Munei.

R Perché era manovrato dal "Marionettista", che non accettava il metodo istruttivo di Munei.

D4 Che cos'è il Solid State?

Solid State può essere tradotto in diversi modi. Per cominciare, quando viene interrogato da Batou, Raj Puhto parla di una "infrastruttura per il rapimento dei bambini". Letteralmente, è quanto Togusa e sua figlia sperimentano. Il sistema funziona in questo modo: il cervello cibernetico dei genitori viene hackerato e i bambini, ancora privi di un cervello convertito, vengono operati e ne ricevono uno. Una volta cancellata la memoria di genitori e figli, ai bambini viene assegnato un nuovo genitore scelto tra gli anziani dal marciume nobile, che tra l'altro Togusa definisce proprio "abitanti del Solid State". Di conseguenza, è possibile interpretarlo anche come un HUB cibernetico costruito dai cervelli elettronici di numerosi anziani dal marciume nobile.

R È un sistema che fornisce ai bambini rapiti nuovi genitori adottivi, costruito dai cervelli elettronici degli anziani dal marciume nobile.

I bambini scomparsi risultano essere circa 20.000, ma quelli che si trovano nella struttura di Munei sono molti di meno. Probabilmente gli altri sono altrove, a condurre una nuova vita.

LA SPIEGAZIONE DEI TERMINI IN *S.A.C. SSS*

【ANZIANI DAL MARCIUME NOBILE】

Anziani moribondi, dall'aspetto così avvizzito da ricordare l'uva attaccata dalla muffa grigia. Sono collegati al sistema automatizzato di assistenza medica che fornisce loro un minimo di cure e terapie. Tale collegamento alla rete ha inaspettatamente provocato il loro progressivo allettamento.

【SACRO CENTRO DI ASSISTENZA】

Ufficialmente, la struttura fornisce corsi di preparazione professionale e si occupa di assistenza agli anziani. Ufficiosamente, provvede a impartire, successivamente al lavaggio del cervello, un'istruzione elitaria ai bambini orfani (in realtà maltrattati dalle famiglie e rapiti dal Solid State).

【DISSIMULAZIONE DELLA KYORE】

La mimetizzazione termo-ottica viene definita anche dissimulazione, e Kyore è il nome dell'azienda che produce le mimetiche. "Un modello 3302 non è semplice mimetizzazione", dice Togusa; le prime due cifre del codice indicano l'anno di produzione (2033), le ultime due che è una versione migliorata.

COLUMN

『Ghost in the Shell S.A.C. SOLID STATE SOCIETY 3D』

Solid State Society3D è la riedizione stereoscopica del film.
Uscito al cinema nel 2011, ne presentiamo qui le caratteristiche.

VERSIONE STEREOSCOPICA E NUOVA CG

Inforcati gli occhiali 3D, la visione di un film stereoscopico offre una illusione di tridimensionalità delle immagini. Per i film live action non è più una pratica rara, quindi è parso opportuno introdurla anche in animazione.

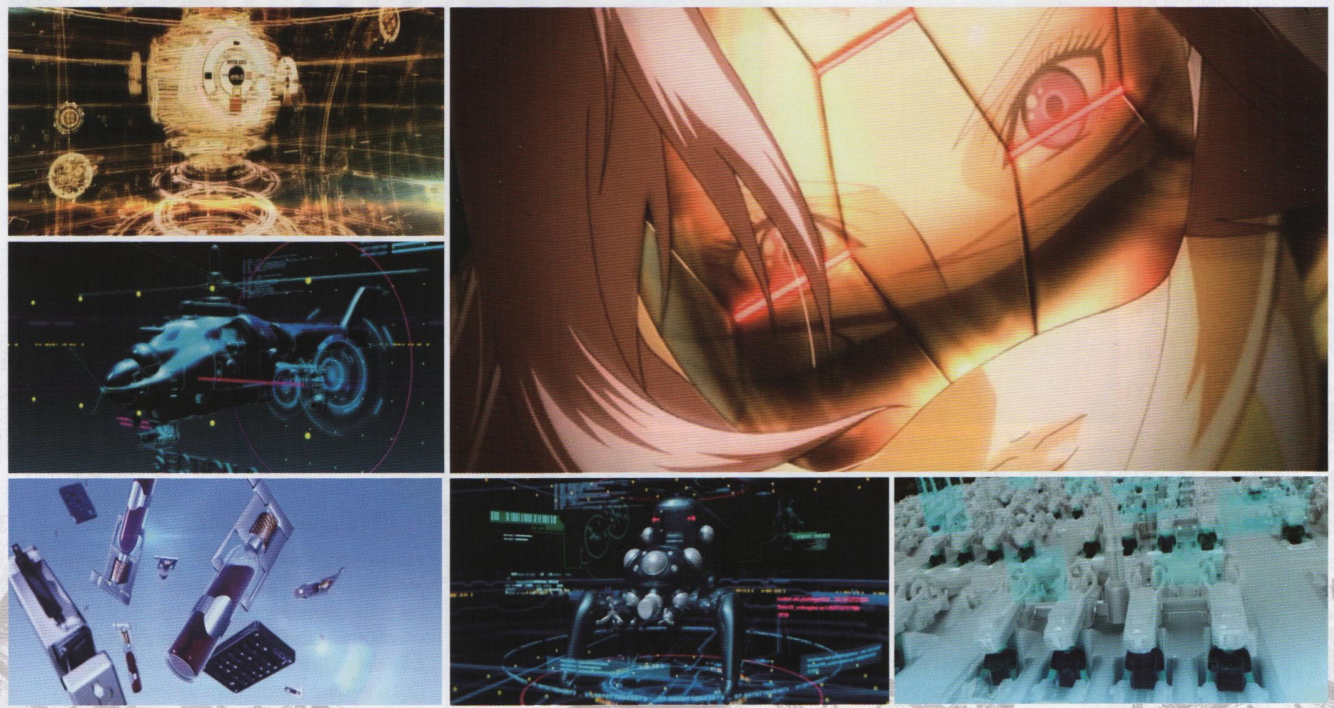
La tridimensionalità risulta più che mai evidente nella rappresentazione delle finestre nelle comunicazioni cibernetiche che i personaggi vedono in soggettiva e che sembrano *galleggiare*. Inoltre, quando più oggetti o persone rientrano in una stessa inquadratura, l'effetto della tridimensionalità fa sì che essi appaiano effettivamente collocati su diversi piani. Minuziose informazioni stereoscopiche sono state inserite anche ai singoli personaggi: volti, capelli, colletti permettono alle figure umane di non apparire semplicemente come piatti disegni appoggiati sui fondali posti sul retro.

Aggiungere tridimensionalità alle scene dei cervelli cibernetici ha tuttavia implicato di doverle rifare completamente. Infatti, su un'immagine preesistente si possono aggiungere unicamente informazioni su ciò che è posto davanti e ciò che è posto dietro di essa. Per questo, dopo l'annessione di immagini traslucide (incluse le rappresentazioni di fenomeni come il fumo o altro), per le inquadrature si provvede a nuove lavorazioni su ogni singolo Layer (ossia livello o strato). Ma fornire queste informazioni a immagini tagliate a destra e a sinistra dello schermo può portare a disturbi nel fotogramma, per cui le finestre cibernetiche non integre sono state interamente ricreate.

Attraverso gli occhiali 3D, il fotogramma appare più scuro, come se lo si guardasse attraverso lenti da sole, per cui sull'intera opera è stata eseguita una regolazione del colore. Non si è trattato di renderla semplicemente più luminosa, ci sono infatti inquadrature dove le tinte sono state modificate in base alle intenzioni della regia.

Anche se, all'epoca, si era presa in considerazione di strutturare la pellicola per il 3D, di base le immagini di questo film sono state realizzate prima di tutto con la premessa che sarebbe stato visto in 2D, e questo ha implicato di dover rifare le immagini per i titoli di testa, in modo da permetterne la visione stereoscopica.

In questa versione, l'opera è stata commercializzata anche in Blu-ray 3D, con il titolo *ANOTHER DIMENSION*. Avendo le apparecchiature necessarie per la sua riproduzione, è possibile godere della versione stereoscopica anche tra le mura domestiche.



Queste sono le immagini dei titoli di testa, realizzati con la premessa di una visione tridimensionale. La sequenza non è completamente in CG, ci sono anche inquadrature disegnate a mano cui è stato conferito un impeccabile senso prospettico.

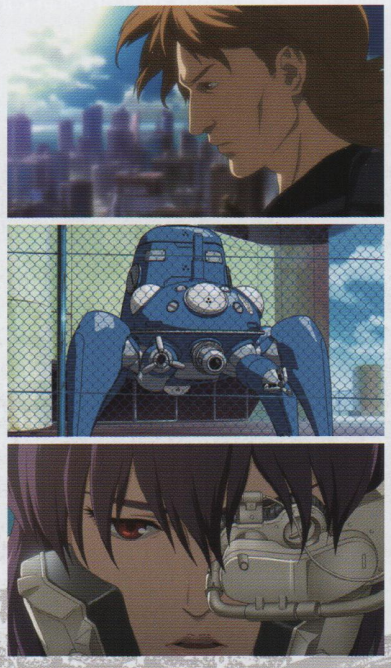
COLUMN

Il mondo del regista Kenji Kamiyama GHOST IN THE SHELL

The World of Director Kenji Kamiyama GITS

Fruibile anche per chi non ha molta familiarità con la fantascienza, la versione di *Ghost in the Shell* di Kamiyama mantiene la contiguità con la società reale, ma personaggi che ne costituiscono il punto focale meritano un'analisi, in quanto appartenenti a un'ipotetica società del futuro.

Togusa, i Tachikoma e Motoko. Considerazioni sulla società contemporanea avviata al futuro anticipato in quest'opera.



Se ci si dovesse limitare a elevare a punti focali tre soli personaggi della Sezione 9 dei *Ghost in the Shell* di Kenji Kamiyama, la scelta cadrebbe senza dubbio su Togusa, i Tachikoma e Motoko.

Secondo Kamiyama, Togusa ricoprirebbe la posizione di un "Aramaki da giovane". Straripante di giovinezza e di senso di giustizia, nella prima serie è lui ad afferrare l'indizio di partenza per risolvere il caso dell'Uomo che Ride, e individuata l'identità del ricercato, nell'ultima puntata si prepara a impersonarlo lui stesso. Ed è sempre Togusa che, in *SSS*, si trova a capo della Sezione 9 in sostituzione di Motoko.

Per quanto riguarda i Tachikoma, Kamiyama si era proposto di riportare la Sezione 9 alle condizioni iniziali, perché tornasse a essere simile all'omologa a fumetti. Per questo i Tachikoma ne diventano membri, crescono e si sacrificano, offrendo spunti comici e commozione.

A proposito della protagonista Motoko Kusanagi, infine, nonostante l'intento di riportare la Sezione 9 alla condizione originale – cosa che avviene solo alla fine della serie – Kamiyama dichiara: "Il suo incontro con Kuze nel *2nd GIG* aveva reso complicato il ritorno alle origini". Per questa ragione, è solo nell'ultima puntata del *2nd GIG* che uno stratagemma lascia intendere che Motoko possa avere lasciato la Sezione 9, nella velata anticipazione che si sarebbe potuta realizzare una nuova storia – questo *SSS* – in cui vi avrebbe fatto ritorno. Infatti, in *SSS*, diversamente rispetto a quanto avviene in *Innocence*, Motoko e Batou si ritrovano in una trama intessuta proprio per il rientro del Maggiore.

Il fumetto (iniziato nel 1989) e il primo lungometraggio di Oshii (1995) uscirono quando internet era appena agli albori e certamente non ancora diffuso. In seguito, con la propagazione della rete, e grazie all'accelerazione della trasmissione dei dati, l'inoltro di informazioni liberamente inviate dal singolo è diventato più che normale nel mondo in cui oggi ci troviamo. In altre parole la rete ipotizzata nei *Ghost in the Shell* di Kamiyama era molto più vicina di quanto si potesse immaginare.

L'insorgere di fenomeni di emulazione, specialmente da parte di soggetti che danno sfogo ai più bassi istinti, e per contro il confezionamento di nuovi eroi appare, nel mondo reale, direttamente proporzionale all'evoluzione tecnologica. L'umanità contemporanea è consapevole di come un singolo possa, attraverso la rete, dare vita a una volontà collettiva, originando movimenti di proporzioni talvolta gigantesche. Tutto questo lascia intendere che non si possa escludere che il mondo sia avviato verso il futuro contiguo che Kamiyama ha voluto anticipare.

In un quarto di secolo, la civiltà contemporanea ha spinto la sua barca molto al largo nell'oceano di informazioni, costruendo nella rete una vera e propria Society. Ulteriori parallelismi con l'universo di *Ghost in the Shell* potrebbero rivelarsi davvero interessanti...

\ Atsuko Tanaka×Maaya Sakamoto /

SPECIALE • INTERVISTA

CHIACCHIERATA con le 2 doppiatrici di MOTOKO

Il sogno di una chiacchierata con le due Motoko diventa realtà! ATSUKO TANAKA, interprete di Motoko Kusanagi nei lungometraggi del regista Oshii e nelle serie *S.A.C.* del regista Kamiyama, e MAAYA SAKAMOTO, interprete di Motoko Kusanagi nei capitoli di *ARISE* raccontano la loro esperienza con il doppiaggio di *Ghost in the Shell*.

Se Atsuko non poteva prestare la sua voce a Motoko, solo io avrei potuto interpretarla in modo altrettanto convincente.

By Sakamoto

• Sappiamo che non eravate mai state intervistate insieme... ma quando vi siete conosciute?

SAKAMOTO ~ In occasione del doppiaggio di un'opera straniera. Io frequentavo ancora le scuole medie.

TANAKA ~ Si trattava di un programma per la NHK, ormai oltre 20 anni fa. Maaya faceva parte del cast fisso, mentre io intervenivo come guest star. Maaya mi sembrava scintillante, sul serio.

SAKAMOTO ~ Ma dai, ma dai, ma dai (ride).

TANAKA ~ Prima di tutto, sono rimasta scioccata dal suo nome. Ho pensato che fosse un nome fantastico, dal sapore antico.

SAKAMOTO ~ Guarda che sono nata nel ventesimo secolo (ride). Doppiando sempre bambini, ero sempre circondata da adulti che mi rendevano nervosa. Ho lavorato spesso con Tanaka e ci è capitato anche di interpretare delle sorelle.

TANAKA - In uno sceneggiato c'erano 4 sorelle... io ero la maggiore, mi sembra.

SAKAMOTO ~ Sì, esatto, e io la minore. Essendo figlia unica, in sala ti ascoltavo recitare e pensavo che mi sarebbe piaciuto avere una sorella maggiore così.

• Sakamoto aveva interpretato anche la Motoko dall'aspetto infantile nel primo *Ghost in the Shell*. Tanaka, che cosa gliene è parso, quando ha saputo che proprio Sakamoto avrebbe interporetato Motoko in *ARISE*??

TANAKA ~ Il presidente Ishikawa della I.G. mi aveva già detto che la selezione del cast sarebbe stata molto accurata. Quando ho saputo che alla fine sarebbe stata Maaya a interpretare Motoko, ne sono stata davvero felice… Che lo dica io sembrerà strano, ma per la parte della giovane Motoko avrei preso in considerazione solo Maaya. Non potevano fare una scelta migliore.

• E lei, Sakamoto, cosa ha pensato quando ha interpretato Motoko in ARISE?

SAKAMOTO ~ Alla prima audizione non sapevo che si trattasse di Ghost in the Shell, *mi avevano detto solo che si trattava di un "poliziesco". Alla seconda, in studio, quando ho capito che si parlava della Motoko di* Ghost in the Shell *, ho pensato che mi prendessero in giro. Sono da sempre una fan di* Ghost in the Shell, *per cui… In realtà, visto che stavano cambiando il cast, da appassionata ho pensato che qualsiasi voce sarebbe risultata strana, al di fuori di quella di Atsuko, e che altri fan l'avrebbero pensata come me... Visto come stavano le cose, per limitare le critiche avrei dovuto interpretare io il personaggio di Motoko, perché avevo sempre amato quest'opera e conoscevo il personaggio.*

• Sì, giusto.

SAKAMOTO ~ Se Atsuko non poteva prestare la sua voce a Motoko, solo io avrei potuto interpretarla in modo altrettanto convincente.

• Certo, capisco che cosa intende.

SAKAMOTO ~ In realtà, se Motoko fosse stata più matura non so se me la sarei sentita... ma in ARISE Motoko è giovane, inesperta e commette sbagli e mi dissi che ce l'avrei fatta. Più che altro mi creava apprensione e mi spaventava il fatto di non sapere che cosa ne pensasse Atsuko.

TANAKA ~ E dai! E dai (ride)! Siamo entrambe doppiatrici, anche a me è capitato di rilevare personaggi che qualcun altro interpretava da sempre. So come ci si sente, prenderne il posto è un impegno psicologicamente gravoso.

SAKAMOTO ~ Non so come ringraziarti. Comunque allora non ci incontravamo da circa un anno, non si presentò l'occasione di parlare di ARISE.

TANAKA ~ Sì, è vero, non ci siamo incontrate.

SAKAMOTO ~ Nel frattempo avevo però avuto occasione di incontrare Akio (Otsuka) che in precedenza aveva sempre doppiato Batou. Era sorpreso che anch'io lavorassi in Ghost in the Shell*. Gli chiesi se sapesse che cosa ne pensavi tu, ma non ne aveva idea. Poi però, tempo dopo ebbi anche il tuo benestare, mi dicesti: «Se la fai tu, va bene». Che altro avresti potuto dirmi, Atsuko (ride)?*

TANAKA ~ Ma no, ma no, quando ho dato uno sguardo d'insieme all'opera, ho pensato davvero che per la parte della giovane Motoko avrei preso in considerazione solo Maaya. Ero sicura che anche i più puristi tra i fan di *Ghost in the Shell* l'avrebbero pensata come me.

SAKAMOTO ~ Non ne sono proprio sicura (ride)! Il fatto è che fino a quel momento mi ero sempre immedesimata in Motoko da spettatrice, poi mi sono ritrovata a interpretarla... era come se mi avessero offerto di guardare Motoko dall'interno, un vero onore... E poi era tutto così appassionante!

• Tanaka, lei ha visto *ARISE*?

TANAKA ~ Veramente non ancora. Voglio vedere *ARISE* ma sto aspettando il momento propizio. Credo che la Motoko di Maaya meriti tutta la mia attenzione e non si sono ancora presentate le condizioni adatte.

• In passato, entrambe avete interpretato una *prima volta* di Motoko. Lei lo ha fatto nel lungometraggio cinematografico *Ghost in the Shell* del regista Mamoru Oshii.

TANAKA ~ All'epoca avevo poca esperienza come doppiatrice, cercavo di *caricare* le battute di emozioni, ma Motoko andava interpretata diversamente. All'audizione, il regista Oshii e il direttore del suono (Kazuhiro) Wakabayashi mi diedero numerosi consigli: avrei dovuto rimuovere ogni emozione come se fossi inaridita e considerassi il mondo con distacco, cercando di mantenere un'intonazione neutra. Poco a poco sono riuscita a costruire il suo personaggio, finché l'ho trovato credibile.

SAKAMOTO ~ All'epoca io avevo una quindicina d'anni e mi era stato spiegato: «L'essenza di Motoko è la stessa, è solo il corpo a essere diverso». Quando è stato eseguito il doppiaggio, non erano stati completati nemmeno i disegni...

• Com'è stato vedere il film una volta completato?

SAKAMOTO ~ A quell'epoca la realtà della rete non era vicina quanto oggi, per cui comprenderlo non è stato facile. Solo guardando il film mi sono resa conto di quanto fosse stato impegnativo interpretare i personaggi di quel film. Sul finire della pellicola, la voce prodotta dal corpo artificiale da ragazzina è diversa dal solito perché, per un momento, i suoi soliti canali vocali erano andati fuori fase.

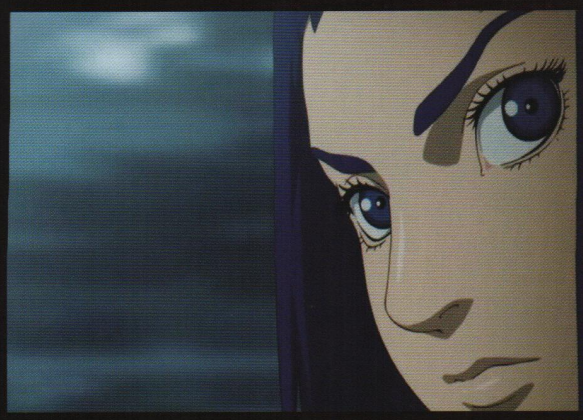
TANAKA ~ Anch'io l'ho trovato ermetico, all'inizio. Naturalmente, come doppiatrice preferisco pronunciare le mie battute con la certezza di averne compreso il significato, per cui avevo affrontato il doppiaggio domandando con insistenza che cosa significasse ogni frase pronunciata dal mio personaggio... Oshii voleva trasmettere altro, al di là del significato letterale delle battute, così ho cercato di capire come interpretarle, perché potessero far parte della scena al pari delle immagini e del commento musicale.

• Se si volta indietro e pensa alla Motoko successiva, quella delle serie TV da *S.A.C.* a *Solid State Society*, cosa prova?

TANAKA ~ Le emozioni, i sentimenti e le sensazioni delle persone

Per la parte della giovane Motoko avrei preso in considerazione solo Maaya.

By Tanaka



«Come mi aspettavo, al momento di pronunciare la battuta "È quello che mi sta bisbigliando il mio Ghost", mi sono profondamente emozionata», dice Sakamoto a proposito di ARISE, «così ci ho messo troppo vigore e il direttore del suono mi ha chiesto di riprovarci con maggiore distacco».

Nell'episodio di *S.A.C.*, *Dimostrazione Fuori Controllo*, il giovane Takeshi Kago trasferisce il proprio cervello in un carro armato multi gambe HAW206 per ottenere un corpo metallico. Anche Tanaka ne avrebbe voluto uno!

si trasformano, inevitabilmente. Quando ho lavorato a *Dimostrazione Fuori Controllo*, la seconda puntata di *S.A.C.*, dicevo spesso a Kamiyama che avrei voluto anch'io un corpo d'acciaio con cui sarei stata in grado di fare di tutto. Adesso credo che preferirei avere un Brain Shell molto resistente, ecco che cosa penso (ride)! Credo che il tempo cambi le persone.

• Sakamoto, quali difficoltà ha incontrato interpretando la giovane Motoko di *ARISE*? Ha avuto indicazioni dal regista?

SAKAMOTO ~ Veramente il regista e il direttore del suono non mi diedero nessuna indicazione, forse anche per questo ero spaventata... Dopo aver capito che sarei stata Motoko non ho riguardato né le serie TV né i lungometraggi, per non farmi influenzare da Atsuko. Non volevo correre il rischio di fare semplicemente una sua imitazione... Mi sono affidata alla Motoko dei miei ricordi e alla percezione che avevo del suo personaggio: se fossi riuscita a traslarla al meglio, avrei ottenuto la Motoko giovane e inesperta che dovevo interpretare. Nonostante la Motoko di ARISE *sia piuttosto turbolenta, come diceva Atsuko ho dovuto smorzare gran parte delle emozioni, cosa che ha reso il mio compito piuttosto arduo.*

TANAKA ~ Già, è davvero difficoltoso, smorzare le emozioni. Paradossalmente, è molto più semplice esasperarle.

SAKAMOTO ~ Già. Contenere le emozioni esalta il fascino delle rare manifestazioni emotive o delle grida, ma per un attore è complicato. Avrei voluto consultarmi con Atsuko su quest'aspetto, ma compresi che dovevo farcela da sola, elaborare il mio personaggio in solitaria.

• Oltre che nella versione cinematografica del regista Oshii, la Motoko bambina compare anche in *S.A.C.*, sempre interpretata da Sakamoto: ha ricercato una continuità con il suo personaggio in ARISE?

SAKAMOTO ~ Non ho dovuto sforzarmi, percepivo il legame con il personaggio che avevo interpretato in passato. Per la serie TV, andavo in sala doppiaggio dopo aver studiato all'impazzata la Motoko di Atsuko. In questo senso, l'approccio per l'interpretazione in ARISE *è stato del tutto diverso.*

TANAKA ~ Maaya, ti è capitato di recente di vedere qualche vecchio capitolo?

SAKAMOTO ~ Sì. In Tv replicavano Ghost in the Shell *e l'ho rivisto da semplice spettatrice. Alla fine, la Motoko di Tanaka è completamente diversa da quella interpretata da me. Ma è sempre Motoko, mi piace comunque. In ogni modo, in* The Rising *Motoko è cresciuta, e non credo la doppierò più.*

TANAKA ~ Eeeh?!

SAKAMOTO ~ In fondo, per me come per tutti, la voce di Motoko Kusanagi è quella di Atsuko.

TANAKA ~ Ma no, ma no, in ARISE è la tua, Maaya, per cui...

SAKAMOTO ~ Io ho dato il mio piccolo contributo a Motoko in ARISE *e mi sento grata per avere avuto l'occasione di intrepretarla.*

• Parliamo della versione live action di *Ghost in the Shell*.

TANAKA ~ Sono stata a una convention sui cartoni animati, a Montreal, in Canada, e in molti mi hanno chiesto che cosa pensassi di questo film... Secondo me è meraviglioso che Hollywood *adotti* un anime! In realtà, ho manifestato anche interesse per il doppiaggio, ero curiosa di scoprire chi avrebbe doppiato il film in giapponese (ride)!

SAKAMOTO ~ Oh, in effetti (ride).

TANAKA ~ Comunque la protagonista, Scarlett Johansson, il Maggiore... si chiama *Mira*.

SAKAMOTO ~ Vuoi dire che non è Motoko? Che confusione...

TANAKA ~ Sembra che la scelta del nome nasconda un mistero, chissà!

• Per finire, che cosa rappresenta per voi Motoko Kusanagi?

TANAKA ~ Se non avessi incontrato Motoko, non credo sarei la persona che sono adesso. Definirla la mia partner potrà suonare strano, ma in fondo, nella mia vita di doppiatrice, lei mi è sempre stata vicina. Adesso temo di aver superato l'età del suo Brain Shell, ma se potesse continuare a essere la mia partner, mi impegnerei al massimo!

SAKAMOTO ~ Vediamo... Per me l'esagitata Motoko di ARISE *è diventata uno stimolo da quando ho compreso che non ha avuto un'esistenza facile, quindi non sarebbe potuto essere facile nemmeno per me. Al confronto, le sue missioni non erano poi tanto difficili da portare a termine...! Spero che mi capiterà di nuovo di incontrare un personaggio che faccia esclamare alla produzione «O Sakamoto o nessuna»; per il momento mi godo la soddisfazione di avere vinto la difficile sfida di prestare la mia voce alla giovane Motoko.*

Atsuko Tanaka

Twitter@atuwosyousa

Data di nascita: 14 novembre.
Proviene dalla prefettura di Gunma. Ha interpretato per parecchi anni il ruolo di Motoko Kusanagi in *GHOST IN THE SHELL*, *Innocence* e *Ghost in the Shell STAND ALONE COMPLEX*. Ha prestato la voce ai personaggi di numerosi cartoni animati e videogiochi, ma ha doppiato in giapponese anche numerose attrici hollywoodiane, tra cui Nicole Kidman. È conosciuta anche come narratrice.

Maaya Sakamoto

http:/jvcmusic.co.jp/maaya/

Data di nascita: 31 marzo 1980.
Proviene dall'area metropolitana di Tokyo. Ha interpretato Motoko Kusanagi nella serie *Ghost in the Shell ARISE*. In precedenza aveva fornito il suo contributo in *Ghost in the Shell* nella parte della Motoko con il corpo artificiale da ragazzina. A soli otto anni di età ha iniziato a interpretare parti da bambina e si è applicata in molti altri campi: è cantante, artista di musical e scrittrice di saggi.

GHOST IN THE SHELL
PERFECT BOOK

GHOST IN THE SHELL
di Kazuchika Kise

攻殻機動隊
ARISE
GHOST IN THE SHELL

Ghost in the Shell ARISE, trasmesso dal giugno 2013 al settembre 2014
Ghost in the Shell ARISE ALTERNATIVE ARCHITECTURE, trasmesso dall'aprile al giugno 2015

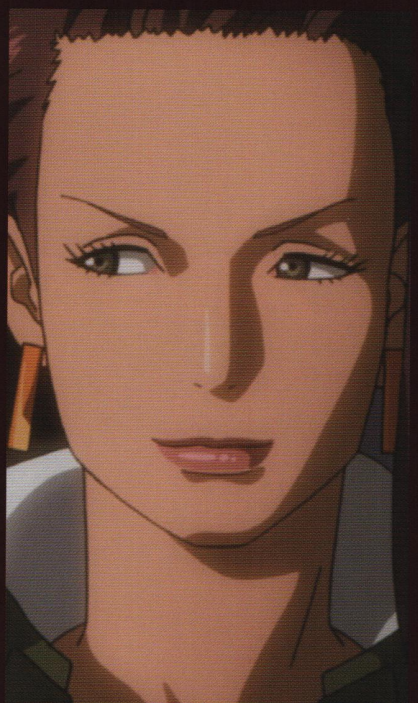
攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL
新劇場版

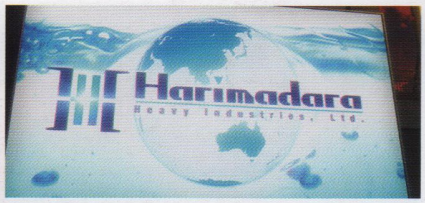
Ghost in the Shell The Rising, uscito nel giugno 2015

Capitolo 6

『GHOST IN THE SHELL ARISE』

～IL CAPITOLO DELL'ORGANIZZAZIONE 501 DELLE FORZE DI TERRA～





INTRODUCTION

~introduzione~

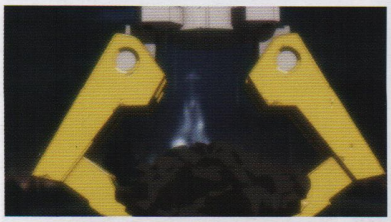
Di norma, *Ghost in the Shell* illustra gli anni a partire dal 2029, ma quest'opera torna indietro nel tempo, a tratteggiare Motoko Kusanagi fino al momento in cui diventa membro della Sezione 9.

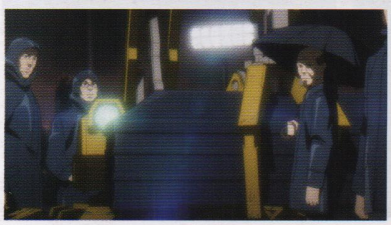
Della regia viene incaricato Kazuchika Kise, già responsabile della direzione dei disegni di *GHOST IN THE SHELL* e *Innocence*. La sua prima esperienza alla regia era stata il cortometraggio *Tansuwarashi*, uscito nel 2011; dopo averlo visto, il presidente Ishikawa della Production I.G pensò che Kise avesse talento e lo convocò. Inizialmente, Kise non aveva idea del progetto di cui avrebbe dovuto occuparsi, e racconta che Ishikawa gli disse: "Se accetti ti metto al corrente dei contenuti del progetto". Vinto dalla curiosità, accettò, ma in seguito "mi sentii perduto: cos'altro avrei potuto fare, oltre a quello che era già stato fatto, su *Ghost in the Shell*?"

Tow Ubukata, che aveva già collaborato alla stesura di romanzi e cartoni animati di genere fantascientifico, giunse in suo soccorso e i due si consultarono: tratteggiare una Sezione 9 che potesse continuare la storia dal punto in cui era arrivata, sarebbe stata un'impresa impossibile, quindi decisero di realizzare un prequel. Sempre tenendo presente il modo in cui Masamune Shirow, autore del manga, aveva concepito i suoi personaggi, Kise e Ubukata concepirono Motoko e la sua squadra in tempi precedenti all'esperienza della Sezione 9. Si sarebbe trattato, insomma, di una sorta di storia parallela, che si sarebbe discostata dalle scelte operate dai registi Mamoru Oshii e Kenji Kamiyama per i loro *Ghost in the Shell*.

Kise supervisionò l'intera serie come responsabile alla regia generale, ma le puntate sono affidate a diversi registi e strutturate in maniera da essere autoconclusive, così da formare una sorta di film a episodi (del terzo, lo stesso Kise ha curato anche la regia). Ogni capitolo, inoltre, costituisce un OVA dalla durata di quasi un'ora.

Le trama è strutturata attorno al team di una giovane e ancora inesperta Motoko, prima della costituzione della Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9. È dunque molto interessante confrontare i personaggi con quelli già noti e più adulti. La protagonista, in particolare, appare meno fredda e molto più espressiva rispetto alla Motoko degli altri capitoli di *Ghost in the Shell*.

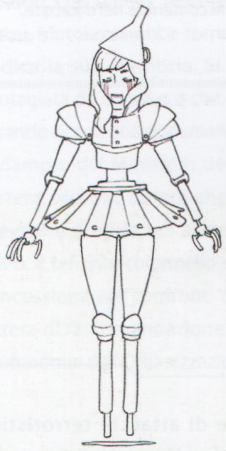




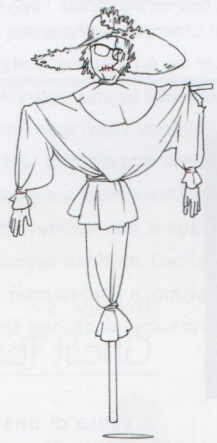
border:4

Ghost Stands Alone

Mentre si svolge una dimostrazione contro gli accordi commerciali per la compravendita dell'acqua, gli agenti della vigilanza prendono a sparare sulla folla e viene fatto fuoco anche contro il viceministro Kitahara, che stava presenziando ai festeggiamenti per la conclusione del contratto. La causa di tutto è un virus contro cui il gruppo di Motoko ha già spesso combattuto: Fire Starter, che manipola i ricordi. Nel caos generato, Motoko e i suoi arrestano la giovane Emma Tsuda. La ragazza, che per ordine del Ministro della Difesa dovrà essere trasferita dalla Sezione 9 all'Organizzazione 501, era una sottoposta di Kurutsu e si trovava sulle tracce dell'hacker detto Scarecrow, che aveva attaccato la Harimadara. Nel corpo cibernetico di Emma, inoltre, oltre al Ghost della ragazza si trova quello di Vrinda Jr., lo Spaventapasseri (Scarecrow). Vrinda Jr. era stato reclutato dal colonnello Hozumi per colpire la fazione favorevole a uno sviluppo nazionale di armi, e tra i suoi obiettivi rientrava anche l'Organizzazione 501. In seguito, per eliminare le prove, Hozumi fa aprire il fuoco contro i corpi cibernetici di Emma e di Vrinda Jr., ma subito dopo il suo elicottero viene abbattuto, probabilmente dal cartello del Kuzan.

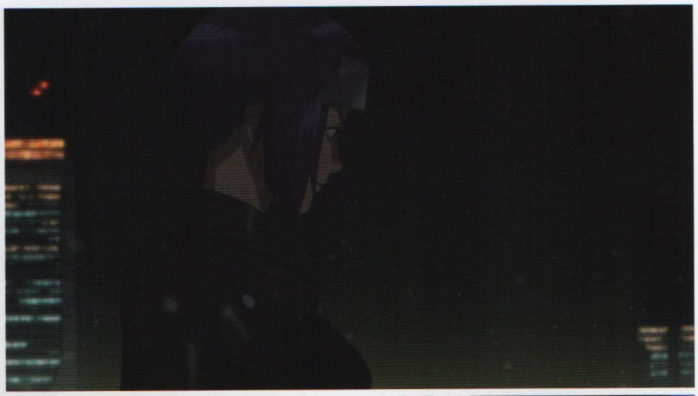


L'avatar di Emma

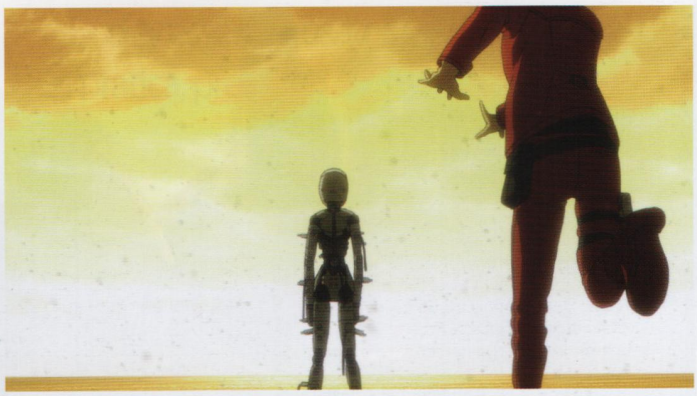


L'avatar di Vrinda Jr.

▸ "Il Ghost è quanto di più autonomo possa esistere a questo mondo".



▸ "La pubblica Sicurezza si occupa dell'incidente, noi ci occuperemo di ciò che lo ha causato".

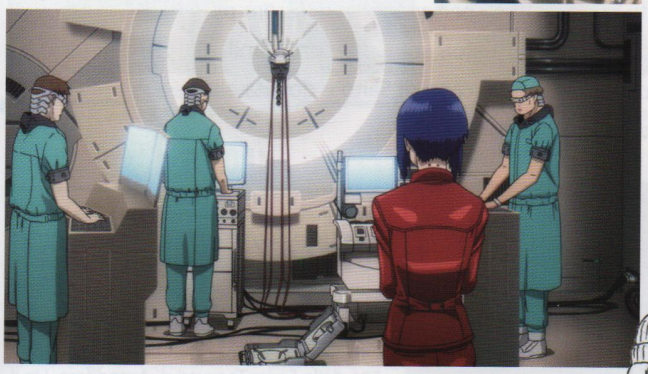


▸ "Continuiamo a vivere anche dopo la nostra morte, insieme".

~PYROPHORIC CULT~

Abbreviato in PC, segue i border da 1 a 4 e costituisce il prequel di *The Rising*

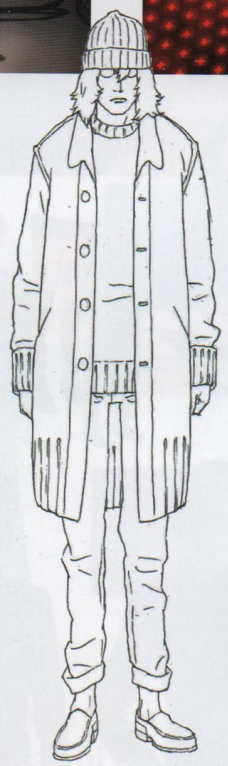
DAY 1



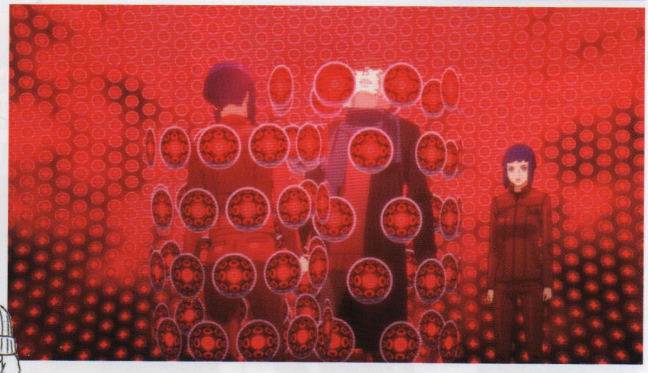
Un atto terroristico suicida fa esplodere il volo 381. Quando arriva a casa della persona sospetta, il gruppo di Motoko si imbatte nell'Intelligence dell'Esercito americano che è, come loro, sulle tracce del broker di Fire Starter, conosciuto come Pyromaniac. Stando alle informazioni dell'Esercito americano, Pyromaniac è stato ingaggiato e la sua prossima mossa sarà l'assassinio di Hozumi. Hozumi, di cui è rimasta unicamente la testa, è sopravvissuta a stento all'abbattimento del suo elicottero; adesso è impossibilitata a onorare l'accordo segreto secondo il quale avrebbe dovuto trasferire in Kuzan lo sviluppo di nuove armi. Diventa così bersaglio delle rappresaglie del Kuzan. Motoko la usa come esca per catturare Pyromaniac.

Pyromaniac

Pyromaniac è un nome in codice attribuito dall'Esercito americano. All'inizio si sospettava che potesse essere Galvez Garcia, che però muore nell'esplosione del volo di linea; la sua vera identità resta quindi misteriosa. Si presume che la sua personalità si sia forgiata a causa di falsi ricordi.



DAY 2



Hozumi verrà estradata in America e Motoko è incaricata di farle da scorta. Nel frattempo Pyromaniac, che era stato catturato da Motoko, riesce a evadere e incontra Kurutsu per siglare un accordo. Hackerando poi un elicottero d'attacco senza pilota, Pyromaniac conduce Motoko e Hozumi presso una base americana dove si ritrovano sotto il fuoco di soldati infettati dal virus. Messa alle strette, Motoko induce Pyromaniac a entrare nella propria rete ed elimina così l'avversario. Ma Kurutsu, raccolto un terminale collegato al cervello elettronico di Pyromaniac, dice: «La versione migliorata del virus è completa»…

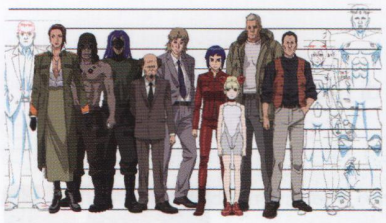
Ghost in the Shell ARISE ALTERNATIVE ARCHITECTURE

La serie TV con materiale rimontato presentata in concomitanza con l'uscita al cinema di The Rising

Subito prima dell'uscita al cinema del film di *ARISE*, la serie è stata trasmessa in TV con il sottotitolo *ALTERNATIVE ARCHITECTURE*. Per l'occasione si è provveduto a un nuovo montaggio delle storie, così da dividere ogni singola storia da un'ora scarsa in due parti da una trentina di minuti o poco meno. La prima a essere trasmessa non è stata *border 1: Ghost Pain*, bensì *border 4: Ghost Stands Alone*. Inoltre, per rafforzare il legame tra *ARISE* e *The Rising*, è stato realizzato ex novo il capitolo *PYROPHORIC CULT*. A occuparsi del suo copione è stato Junichi Fujisaki, che già aveva scritto delle sceneggiature per *S.A.C.*

EPISODIO	Sottotitolo	Regia montaggio serie TV	Episodio fonte della versione originale
#01	Ghost Stands Alone 1ª parte	Junichi Uematsu	border: 4
#02	Ghost Stands Alone 2ª parte		
#03	Ghost Pain 1ª parte		border: 1
#04	Ghost Pain 2ª parte		
#05	Ghost Whispers 1ª parte		border: 2
#06	Ghost Whispers 2ª parte		
#07	Ghost Tears 1ª parte		border: 3
#08	Ghost Tears 2ª parte		

		Copione	Storyboard e regia	Direzione dei disegni
#09	PYROPHORIC CULT 1ª parte	Junichi Fujisaki	Masaki Tachibana	Miyuki Nakamura e Mitsuru Ishihara
#10	PYROPHORIC CULT 2ª parte			Saori Moroyuki e Shunji Suzuki



CHARACTERS

~i personaggi~

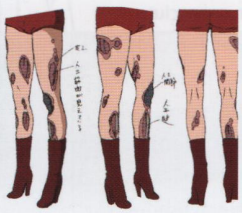
In questa serie il character design è stato realizzato in modo che i personaggi apparissero più giovani rispetto alle produzioni precedenti. Anche i capelli di Batou sono più corti, simili a com'erano nel primo lungometraggio di Oshii. La cresta da mohicano di Saito è dovuta alla proposta per il suo design da parte dell'autore del fumetto, Masamune Shirow.

▶" Provvederò presto a formarla. Sarà basata sulle sole competenze e deve avere assoluta priorità".

Sezione 9

Daisuke Aramaki

Capo della Sezione 9 della Pubblica Sicurezza, ex del Dipartimento Investigativo. Desiderando un'Unità Speciale Pronta all'Attacco sotto la sua diretta supervisione, mette gli occhi su Motoko, che Mamuro dell'Organizzazione 501 teneva in grande considerazione, e pensa di metterla al comando di una propria Squadra di Soccorso internazionale.

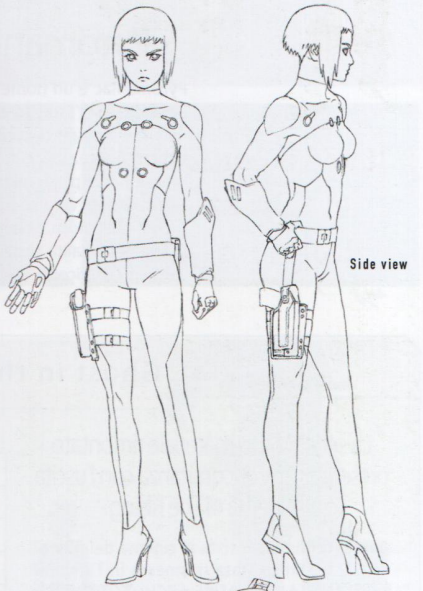


▶"Appartengo alla vecchia Sezione Investigativa. Tutto quello che non posso portarmi nella tomba l'ho svenduto al rigattiere".

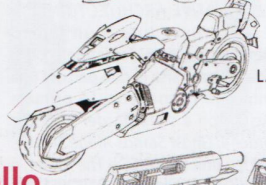
Unità Indipendente
Pronta all'Attacco

Motoko Kusanagi

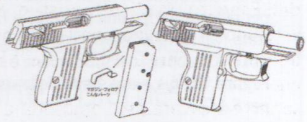
Cyborg appartenente all'Organizzazione 501 delle Forze Terrestri di Autodifesa. Ha il grado di Maggiore in Seconda. In qualità di Consulente Speciale, collabora sia con l'Esercito che con la Pubblica Sicurezza.
È un hacker talmente geniale da aver sovrascritto i dati delle autorità militari quando aveva appena 14 anni. Il tenente colonnello Mamuro, che era a capo dell'Organizzazione 501, aveva intuito le sue potenzialità, ed è grazie alla sua lettera di raccomandazione che Motoko ottiene l'autonomia e il grado di Maggiore. Subito dopo viene invitata da Aramaki a costituire un'Unità Indipendente e a entrare a far parte della Sezione 9. Ha perso entrambi i genitori quando era ancora un feto; da allora vive in un corpo cibernetico, per cui si può davvero definire una cyborg nata.



Side view



LA MOTOCICLETTA DI MOTOKO



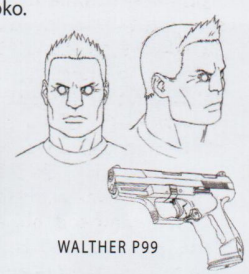
DETONICS POCKET 9

▶"Alla fine, per me non c'era nessun posto dove andare".

Unità Indipendente
Pronta all'Attacco

Batou

È dotato di un bulbo oculare artificiale, chiamato "occhio che non dorme mai".
Ex membro di prima classe della Sezione Speciale dell'Aviazione delle Forze di Terra, con il grado di Capitano di prima classe. Vecchia conoscenza di Motoko, che lo sbeffeggia: «Non avevi fatto richiesta di cambiare professione perché non volevi diventare uno strumento di morte?». Ritenuto complice del colonnello Soga, viene rilasciato perché accetta di entrare nell'Unità di Motoko.



WALTHER P99

Viene ingaggiato nel *border: 2*

▶"Che senso ha essere un investigatore speciale?"

Unità Indipendente
Pronta all'Attacco

Togusa

Agente della Divisione Investigativa Speciale della polizia di Niihama. Ex militare, è un detective fino al midollo. Cervello cibernetico a parte, il suo corpo è quasi interamente in carne e ossa. Motoko, messa in guardia da Aramaki sul pericolo di un'unità troppo standardizzata, lo ingaggia proprio perché non uniforme agli altri. Ha moglie e figlia. Nel terzo episodio nasce un altro membro della sua famiglia.

MATEBA 6
UNICA

Viene ingaggiato nel *border: 3*

▶"Mi piacerebbe potermi muovere come te".

Unità Indipendente
Pronta all'Attacco

Paz

Primo Sottotenente della Polizia dell'Esercito delle Forze di Terra. Abile ingannatore. Mentre, sotto copertura, tiene d'occhio dei contrabbandieri di armi, si imbatte in Motoko, che indaga sul caso Mamuro. Quando Motoko si ritrova circondata da mine semoventi, è lui a salvarla. Desiderando di sfruttare al meglio le proprie potenzialità chiede di entrare nell'Unità di Motoko.

Chiede di entrare
nell'Unità nel *border: 2*

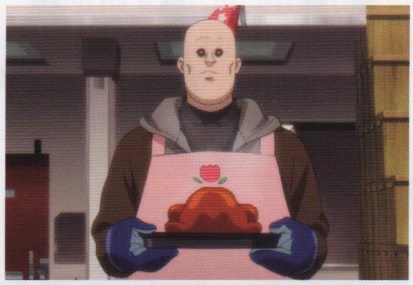
▶"Eh? La comunicazione era un diversivo! Dannata gorilla!"

Unità Indipendente
Pronta all'Attacco

Ishikawa

Ex capitano dell'Intelligence delle Forze di Terra dell'Esercito. Tra i sottoposti di Motoko è il veterano più anziano. Specializzato nella guerra informatica, oltre a raccogliere informazioni e analizzare virus, nel *border: 2* dimostra anche di sapersela cavare nel combattimento corpo a corpo.

▶"Questo non è un lavoro adatto a chi ha famiglia".



Unità Indipendente
Pronta all'Attacco

Borma

Tenente, ex membro di prima classe della Sezione Speciale dell'Aviazione delle Forze di Terra. Specializzato nella manipolazione di esplosivi, ha grandi capacità nei conflitti cibernetici. Come Batou e Ishikawa, suo malgrado è stato complice di Soga. Come gli altri, si unisce all'unità di Motoko.

▶"Oh, sono rimasto in vita anche stavolta".

Unità Indipendente
Pronta all'Attacco

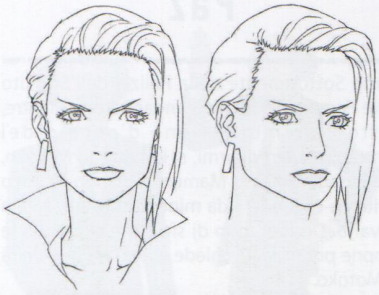
Saito

Capitano, ex cecchino della Marina Militare. Ha fatto parte dell'Intelligence delle Forze di Terra e ha esperienza di combattimento nella Sezione Speciale dell'Aviazione. Appassionato di gioco d'azzardo, sperpera anche le finanze dell'Esercito prima di unirsi all'unità di Motoko. Spesso sonnecchia nella Cyber Lobby.

L'Organizzazione 501 delle Forze di Terra dell'Esercito

È un Corpo costituito da cyborg. Opera su vari fronti, in patria e all'estero. In precedenza, alla sua guida c'era il tenente colonnello Mamuro che, con le sue sottoposte Motoko e Kurutsu, aveva collaborato all'operato di Skylla, dell'Armata Qhardy per l'Indipendenza.

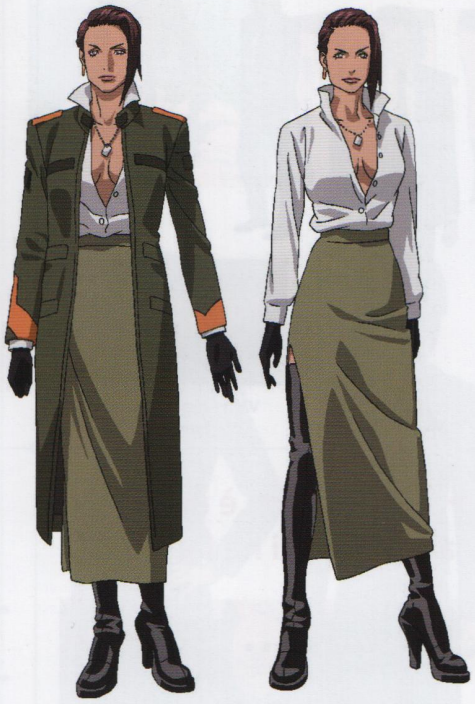
▶"Questa è la chiave di collegamento con il Terzo Mondo".



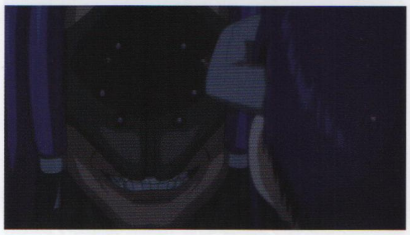
501

Kurutsu

Deceduto Mamuro, con il grado di tenente colonnello diventa la persona più importante dell'Organizzazione 501. Su raccomandazione del viceministro Kitahara del Dipartimento della Difesa, assume la direzione della Commissione per il vaglio delle Armi di Nuova Generazione. Tenta di sbaragliare la fazione per lo sviluppo delle armi all'estero.



Raizo/501

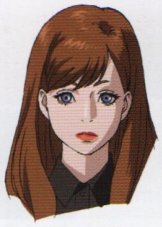


Istruttore di strategia militare per l'Organizzazione 501. Esperto di tattiche indirizzate verso dispositivi elettronici, sferra attacchi di nebbia o acqua sotto pressione con il cannone stordente. Invidia Motoko, tenuta in grande considerazione da Mamuro, e non prova quindi grande simpatia per lei.

Ibachi/501

È uno degli istruttori di tecniche di combattimento dell'Organizzazione 501. Maestro della tecnica Satsuma-Jigen-Musoryuu, combatte con un bastone in ogni mano. A differenza di Raizo, rispetta Motoko e le fa il saluto quando si affranca dall'Organizzazione 501.

▶"Io sono la Ragazza di Latta. Il mio cuore sta svanendo".



501

Emma Tsuda

Diciassettenne, ha sviluppato un gioco di successo per la rete cyber, licenziato con il titolo *Il Boscaiolo di Latta*. Kurutsu la ingaggia per sostituire Motoko. Orfana di guerra, ha subito danni tali da dover sostituire il cervello con dei neuro-chip. Non sarebbe sopravvissuta a lungo, senza passare a un corpo cibernetico.

▶"Te ne vai?"

501

Tsumugi

Ufficiale Strategico dell'offensiva digitale dell'Organizzazione 501. Nel suo corpo cibernetico convivono i cervelli di due gemelle omozigote. Non è chiaro come le due possano coordinarsi nei movimenti.
Si occupa della manutenzione e dell'analisi dei cyborg dell'Organizzazione 501.

▶"Io sono lo Spaventapasseri. Il mio cervello sta svanendo".

501

Vrinda Jr.

L'Organizzazione 501 gli assegna il nome in codice Scarecrow. Ingaggiato da Hozumi, scatena un attacco terroristico contro la Harimadara. La sua personalità si è affievolita, ma possiede speciali capacità cognitive che gli permettono di memorizzare un numero di 200 cifre in due secondi. Ha subito lo stesso genere di danni di Emma.

Pyromaniac

Broker del virus Fire Starter. Il vero nome, come tutto il resto, è sconosciuto. Dimostra una *fiducia cieca in Fire Starter*: «*Farò evolvere il* Ghost di 10.000 persone, perciò non serve proteggerle». Si occupa della manutenzione e dell'analisi dei cyborg dell'Organizzazione 501.

Thied

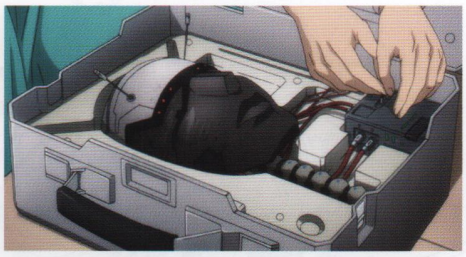
Lavora per un'impresa della Repubblica del Kuzan. Laureatasi, prima del suo corso, all'Università Reale di Kuzan diventa una figura importante per l'importazione di acqua, di cui si occupa sin dai tempi del Governo ad interim. Appoggia inoltre segretamente il movimento per la liberazione dei Qhardi. Si occupa della manutenzione e dell'analisi dei cyborg dell'Organizzazione 501.

VV

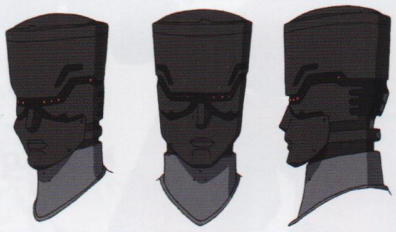
IA appartenente alle Forze Speciali Strategiche statunitensi, compare nel *border: 2* per scoprire chi le abbia fornito una "coscienza di se stessa". In PC compare una donna con lo stesso corpo cibernetico.
Si occupa della manutenzione e dell'analisi dei cyborg dell'Organizzazione 501.

Intelligence delle Forze di Terra dell'Esercito

A Hozumi, della fazione che patteggia per uno sviluppo delle armi all'estero, per la precisione in Kuzan, sono collegati anche Thied o Hose. Contro la fazione che propende per uno sviluppo bellico nazionale, ha sferrato attacchi sia con Fire Starter sia con le protesi artificiali esplosive Ariel realizzate da Hose.



▶"Tutti coloro che usano Fire Starter, sapete, sono convinti che questo virus possa cambiare il mondo..."



Hozumi

Colonnello dell'Intelligence delle Forze di Terra dell'Esercito. Il suo corpo è completamente artificiale. Subentra al colonnello Tonoda, ex superiore di Aramaki. In cambio dell'ingerenza negli affari interni, promette di spostare lo sviluppo delle armi in Kuzan, con cui sussiste un accordo segreto. Mantenere la promessa si rivela arduo e questo pone Hozumi in una posizione pericolosa.

▶"Non lo trovi emozionante? Un nuovo mondo dove non ci sia più differenza tra carne e protesi".

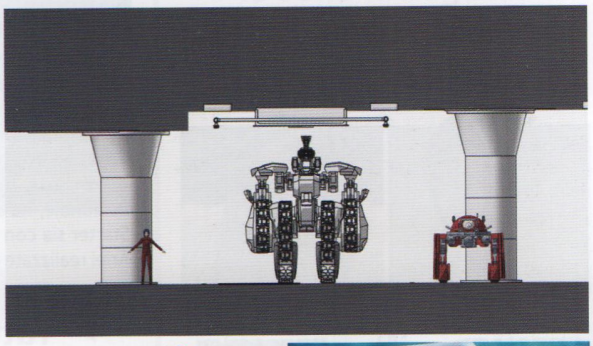
Akira Hose

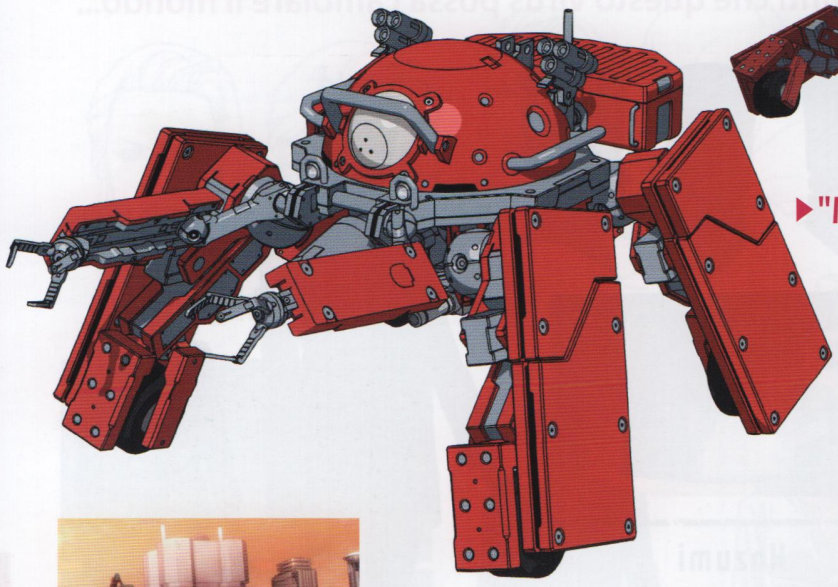
Tecnico specializzato in protesi, è fidanzato con Motoko. In passato era in contatto con Skylla, del movimento per la liberazione dei Qhardi. Contrabbanda protesi contenenti esplosivo per la fazione che lotta per l'indipendenza.

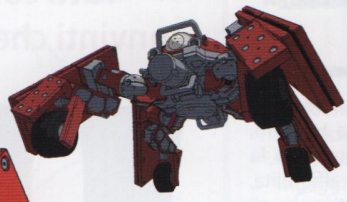
MECHANICS

～i mezzi meccanici～

Continuando lungo gli stessi binari di *S.A.C.*, è stato scelto di realizzare un mecha design più vicino alla realtà della nostra epoca. Per quanto riguarda le mine semoventi, spicca il tratto dell'autore del fumetto, Masamune Shirow.



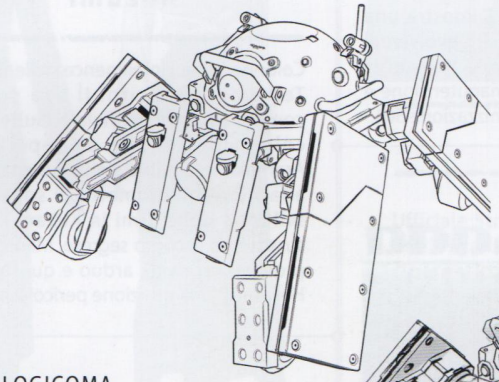


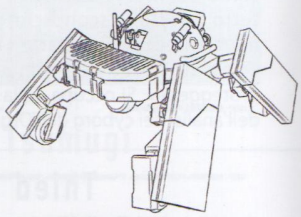


▶"Ma questo significa che è morto?"

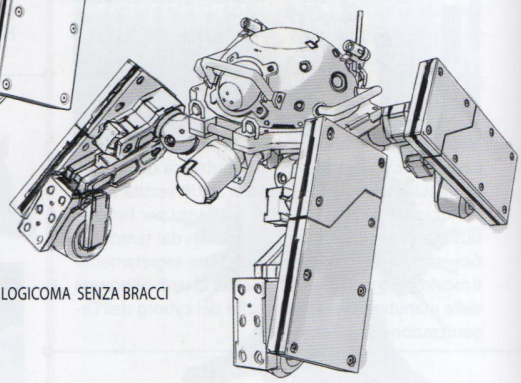
▶"L'ordine è stato recepito!"

▶"Yes, sir!"





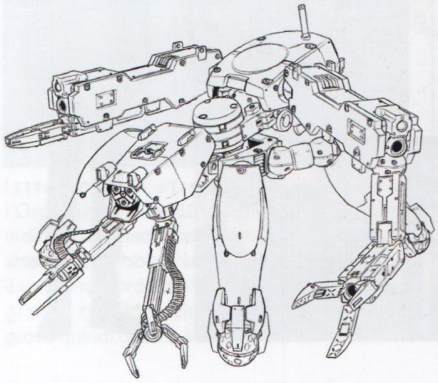
LOGICOMA CON PORTACARICO



LOGICOMA SENZA BRACCI

LOGICOMA

Abbreviazione di Logistics Connveyer Machine (Mezzo a Movimento Autonomo del Sistema Logistico), è un modello LCM22. Non è un carro armato, di base la sua funzione è di trasporto di materiali, ma presenta un design ricollegabile ai carri armati senzienti Tachikoma di *S.A.C.* e le sue performance sono dettate da una IA. Essendo stato costruito nel 2022, ha una IA a neuro-chip d'annata, per questo è difficile da hackerare.

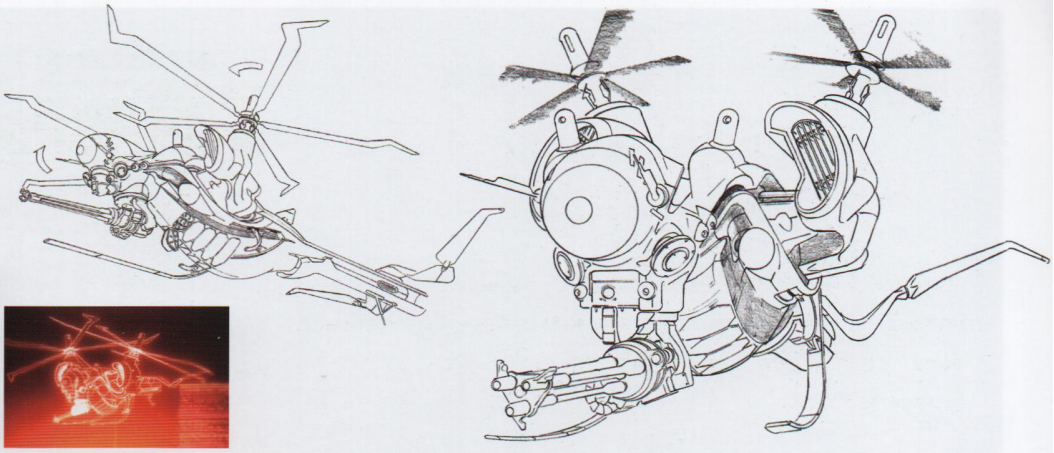


IL MECHA DA COMBATTIMENTO DELLA HARIMADARA

Questo mezzo da combattimento viene hackerato mentre il viceministro della Difesa Kitahara e la sua scorta sono in visita a uno stabilimento delle Industrie Pesanti Harimadara. Entrambe le mani del mecha da combattimento sono dotate di mitragliatrici, non presenti sui Logicoma. Per quanto riguarda il design, questo mecha si direbbe essere un omaggio al mezzo corazzato Arachnida del primo film di Oshii.

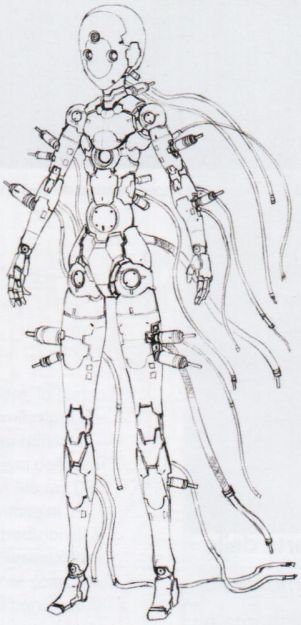
ELICOTTERO SENZA PILOTA

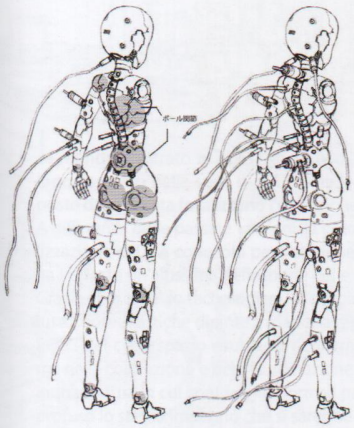
Veicolo aereo da combattimento senza pilota UCAV (Unmanned Combat Aerial Vehicle), in dotazione all'Esercito statunitense. Nel PC, Pyromaniac ne prende il controllo per attaccare Motoko, che poi induce a raggiungere la base dell'Esercito americano. Tra le altre cose, il mezzo è dotato di missili aria-terra e di mitragliatrice.

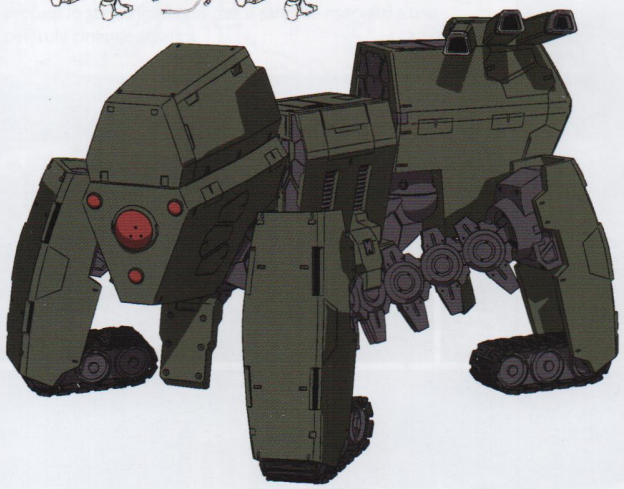


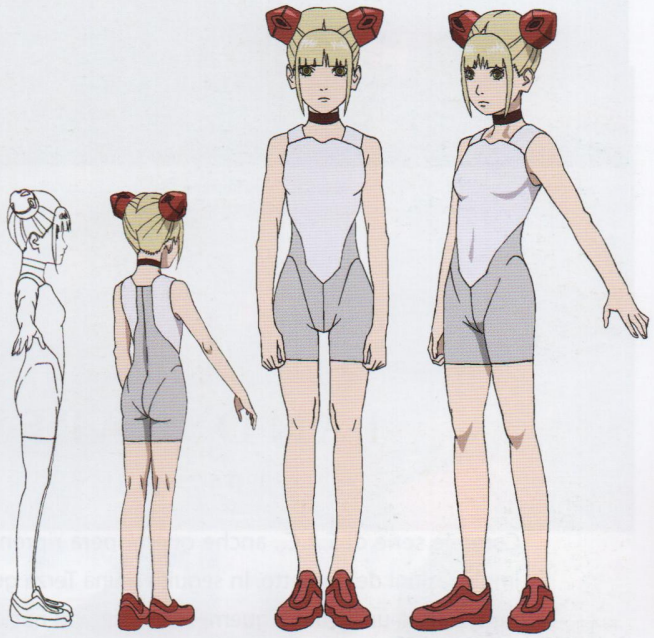
CARRO ARMATO SENZIENTE

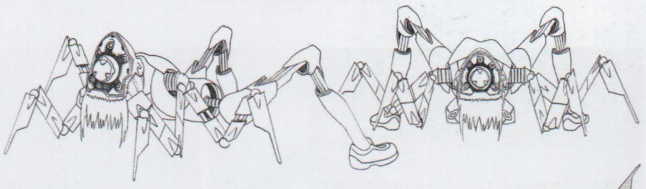
È il prototipo di carro armato delle Industrie Pesanti Harimadara, che si avvia nel *border: 4,* quando Emma e Vrinda Jr. vi duplicano il proprio Ghost. L'esile corpo cibernetico usato per il test ricorda vagamente uno spaventapasseri.

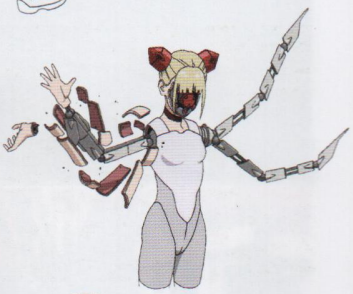


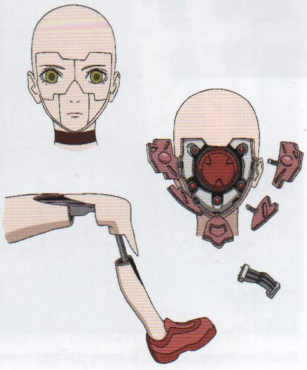












MINE SEMOVENTI

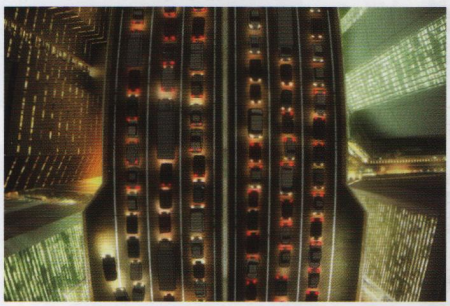
La fisionomia umana, da ragazzine, consente loro di ingannare e avvicinare il nemico. Possono trasformarsi, spostarsi ad alta velocità e infilarsi dove una persona vera faticherebbe a entrare. Attaccano Motoko nel *border: 1.*

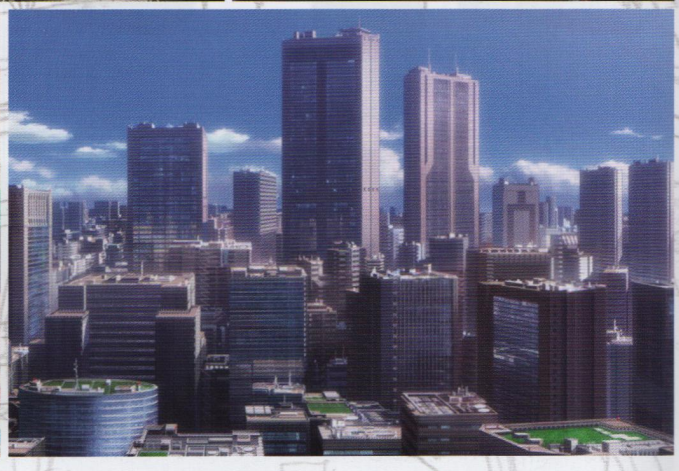
Nemmeno *ARISE* si discosta dalla tradizione, dunque la storia ha inizio con una visione dall'alto della metropoli. Nella sequenza di apertura prima dei titoli di testa, Niihama galleggia sulle acque, stagliandosi contro un cielo rosso.

LANDSCAPES

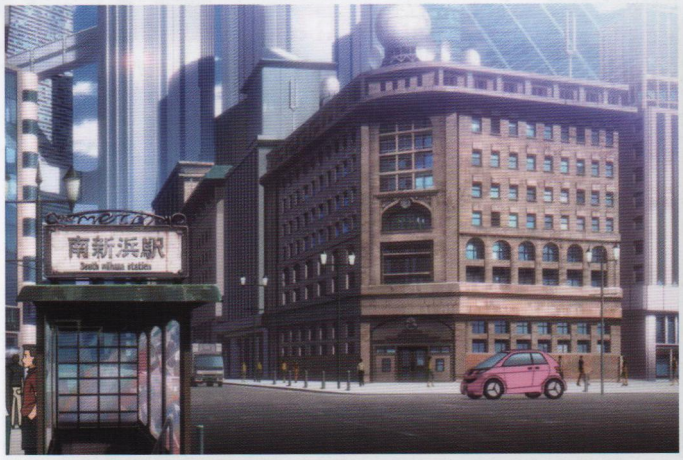
~i paesaggi~

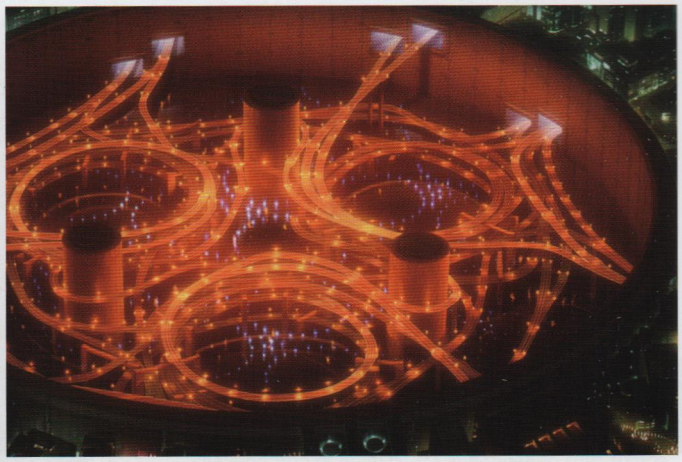
Come le serie di *S.A.C.*, anche quest'opera riprende parte delle impostazioni del fumetto. In seguito a una Terza guerra mondiale nucleare e a una Quarta guerra mondiale non nucleare, Niihama è capitale temporanea del Giappone.





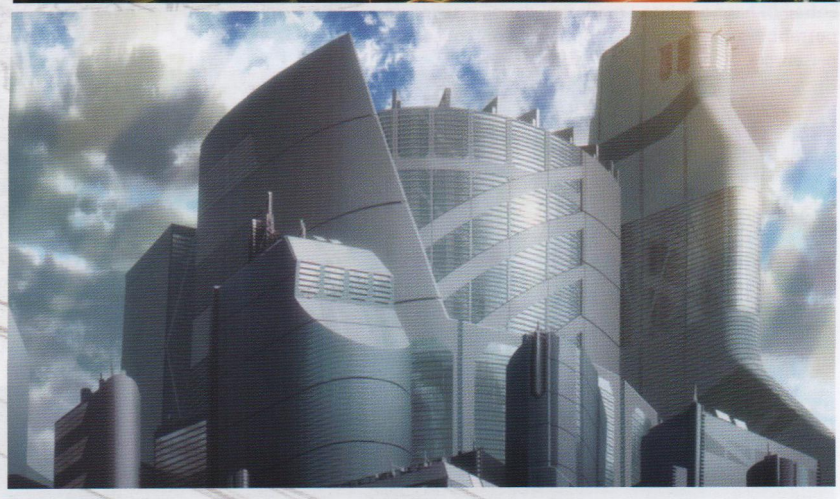
Risultano impressionanti le scene dall'alto, come l'ingorgo e le aree ancora danneggiate dai recenti conflitti.



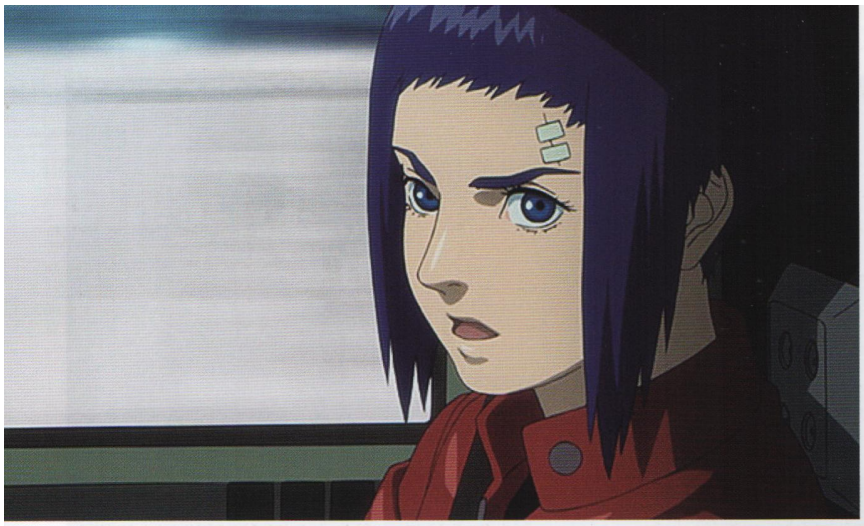


Distrutta dalle grandi guerre, Tokyo ha ceduto almeno temporaneamente il titolo di capitale a Niihama, affacciata sull'oceano e al largo di Kobe. Rispetto a S.A.C., quest'opera dedica ampio spazio alle illustrazioni della metropoli, che pur essendo immaginaria stupisce per il sorprendente realismo.

Il mondo illustrato in quest'opera è, di base, lo stesso rappresentato nelle serie di *S.A.C.*, ma le limitazioni imposte dalla durata focalizzano l'attenzione su Niihama. A differenza delle passate versioni, la premessa della realizzazione di OVA concepiti per l'edizione in Blu-ray Disc ha imposto un'altissima definizione delle immagini. Grazie al progresso tecnologico, fuso a più tradizionali illustrazioni artistiche dipinte a mano, la rappresentazione in CG del cyberspazio risulta particolarmente sontuosa, ma nella colorazione e per l'illuminazione di ogni singola inquadratura in cui compaiano normali paesaggi, è stato profuso lo stesso impegno che si sarebbe riservato a una pellicola cinematografica.



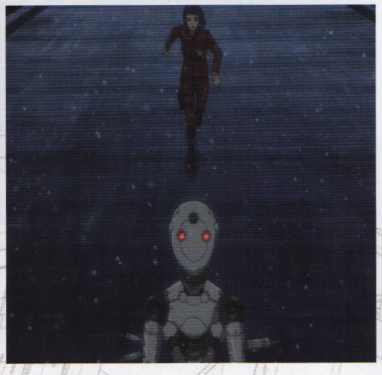
Avanzando di pari passo con la serializzazione di *S.A.C.* e con l'aumento delle informazioni nel cyberspazio, anche nella vita reale il progresso avanzava, consentendo nuove sperimentazioni nel campo dell'animazione. L'immaginifica città di Niihama ne è un risultato piuttosto evidente.



▶"Arrivati a questo punto, ti fidi ancora di lui?"

▶"È quello che mi sta bisbigliando il mio Ghost".

L'unità desiderata da Aramaki, che Motoko ha plasmato durante la serie di casi che ruotano attorno a Fire Starter, si sta finalmente amalgamando.



THE LAST SHOT

Mentre sono all'inseguimento di Emma, Motoko viene a sapere che, nei suoi confronti, è stato spiccato un mandato di cattura per terrorismo. Batou sospetta un accordo tra Hozumi e Aramaki, un tempo appartenente al Dipartimento Investigativo delle Forze di Terra dell'Esercito. Motoko, invece, sceglie di avere fiducia in lui e gli invia le informazioni acquisite.

Il corpo cibernetico di Emma custodisce due Ghost: il suo e quello di Vrinda Jr. Entrambi hanno subito i medesimi danni, e senza un cervello ausiliario non potrebbero preservare il proprio *io*, con conseguente attenuazione della personalità.
Hozumi, appartenente alla fazione che preme per uno sviluppo delle armi all'estero, intende sfruttare le capacità di Vrinda per schiacciare la fazione opposta. Attratti l'uno dall'altra, compensandosi nelle reciproche carenze di personalità, Vrinda ed Emma fuggono in cerca della libertà.
Una volta al porto, Vrinda ricorre alle proprie capacità per duplicare il suo Ghost e quello di Emma nel corpo cibernetico inserito in un carro armato sperimentale. In tal modo, i due sperano di poter continuare a esistere anche una volta abbandonato il sistema cognitivo, i campi della memoria e addirittura i rispettivi Ghost.

Il gruppo di Motoko si rende intanto conto che l'eminenza grigia dietro gli atti di terrorismo è Hozumi, e nel momento in cui questa elimina Emma e Vrinda nel tentativo di distruggere ogni prova a suo carico, Motoko ha la sensazione che i due fossero diventati una cosa sola.
La fusione tra Emma e Vrinda può essere intrepretata come un omaggio alla vicenda del Burattinaio e alla sua fusione con Motoko nel primo *Ghost in the Shell*.
In seguito, quando Motoko viene arrestata perché sospettatta di terrorismo a causa di una serie di false informazioni diffuse da Hozumi, è Aramaki ad attivarsi per la sua liberazione, dando prova della propria affidabilità: il Ghost di Motoko aveva dunque ragione, sussurrando di confidare in lui.
Quando, infine, Aramaki comunica alla squadra di Motoko che verrà conferita ai suoi membri un'autorità speciale, si costituisce ufficialmente la Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9, e il momento sancisce il passaggio di consegne a *The Rising*.

▶"Noi siamo un'Unità Indipendente Pronta all'Attacco".

『ARISE』 Domande e Risposte

"ARISE" Mysteries and Answers

D1 Che cosa accade a Motoko, quando torna in patria?

DOLORE

RICORDI

PERCEZIONE VISIVA

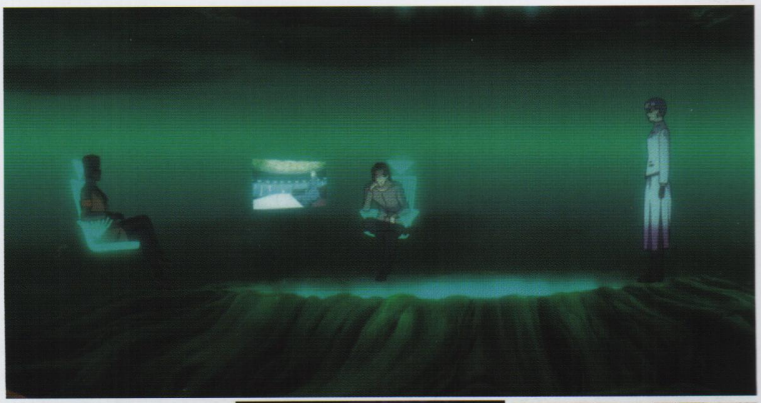
Lo stesso giorno in cui torna in patria, Motoko scopre che il gruppo di Aramaki sta investigando sulla tomba del tenente colonnello Mamuro. Tre giorni dopo, Batou rivela che, stando alle registrazioni, Motoko risulterebbe rientrata sette giorni prima di quello che crede. In effetti, Motoko si trovava sul posto già da una settimana e si era trovata vicina a Mamuro nel momento della sua morte. Collegandosi al suo cervello elettronico senza sospettare che Mamuro fosse stato infettato dal virus Fire Starter, era stata a sua volta contagiata. In altre parole, Motoko aveva già indagato sulla morte di Mamuro prima ancora di imbattersi in Aramaki, ma il virus l'aveva privata di quei ricordi. Rappresentano conseguenze dell'aver contratto il virus anche la convinzione di avere inviato del denaro ai genitori che l'hanno cresciuta, il dolore dell'arto fantasma e le distorsioni delle percezioni visive.

R Infettata dal virus, si è ritrovata con i ricordi gravemente alterati.

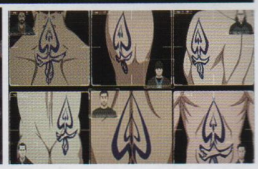
D1 Che cosa sono la Repubblica del Kuzan e il movimento di liberazione dei Qhardi?

Il movimento di liberazione armata viene costituito nella repubblica del Kuzan dai pochi appartenenti all'etnia Qhardi, il cui leader era Skylla. Il nome che prende spunto dai miti greci, è dovuto al fatto che Skylla nascondesse la propria identità passando da un corpo cibernetico all'altro. Alla sua morte, i guerriglieri vengono quasi completamente annientati.
L'eroe dei Qhardi, in realtà, non era altro che un alter ego di Motoko dell'Organizzazione 501, di cui lei stessa aveva inscenato la morte.
Il colonnello Hozumi, che aveva promesso al Kuzan la concessione per lo sviluppo di armi, è politicamente ingerente nei confronti della repubblica.

R Una nazione in cui il Giappone opera segretamente; una fazione della sua guerra intestina.



IL SIMBOLO DI SKYLLA



LA SPIEGAZIONE DEI TERMINI IN *ARISE*

【 DOMINATION 】

Lett.: *dominazione*. In quest'opera, il termine indica il controllo e la regolamentazione delle comunicazioni e dei segnali. Nel *border: 2* il colonnello Soga attua il Domination sul sistema di controllo del traffico e prende in ostaggio i civili in circolazione sulle strade, esponendoli così al pericolo.

【 FIRE STARTER 】

Parlando del suo realizzatore, viene definito "un virus ridotto a pacchetti", capace di insinuarsi nel Ghost del soggetto e di manovrarlo installando falsi ricordi, per poi autodistruggersi. Nell'opera, le sue prestazioni vanno via via evolvendosi.

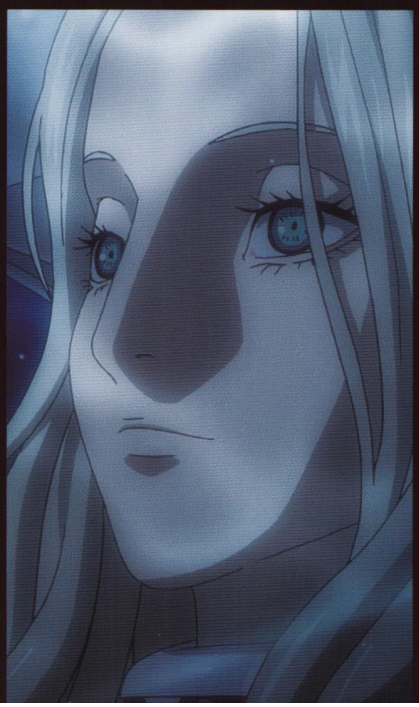
【 FAZIONI NAZIONALISTA E PRO-ESTERO 】

La prima propende per uno sviluppo bellico nazionale, appoggiata da Kurutsu e dal viceministro Kitahara della Difesa; la seconda patteggia per uno sviluppo delle armi all'estero: Hozumi si accorda per uno scambio di armi con il Kuzan, operando ingerenze politiche. Incapace di onorare gli impegni presi, si espone però a pericolose rappresaglie.

Capitolo 7

『GHOST IN THE SHELL *THE RISING*』

～Il capitolo della nascita della Sezione di Pubblica Sicurezza n. 9～

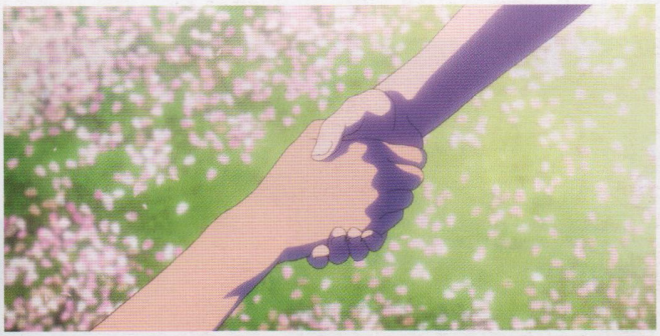


INTRODUCTION

～introduzione～

In origine, per *ARISE* era prevista la realizzazione di un totale di 6 episodi, ma le storie che avrebbero dovuto costituire il quinto e il sesto capitolo sono state unite e destinate alla sceneggiatura di un'opera destinata alle sale cinematografiche: *The Rising*.
Il border: 1 di ARISE è ambientato nel 2027, dal *border: 3* si passa al 2028, mentre il resto della trama si svolge nel 2029.
Nel fumetto sono indicate le date di ogni avvenimento: per esempio, l'omicidio perpetuato da Motoko saltando giù da un palazzo, scena illustrata anche nel primo lungometraggio di Oshii, viene compiuto il 5 marzo 2029. Le date sono state impostate in modo molto preciso, infatti sappiamo che la fusione di Motoko con il Burattinaio avviene il 18 settembre 2030. All'inizio del fumetto, inoltre, Aramaki parla dell'assassinio del precedente Primo Ministro tramite un ordigno esplosivo, senza approfondire l'accaduto, trattato dunque in *The Rising*, che costituisce un prequel all'istituzione della Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9.

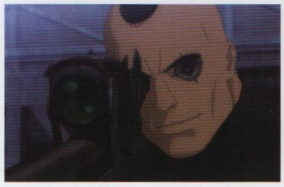
In *ARISE*, tuttavia, Motoko si è affrancata dall'Organizzazione 501 delle Forze di Terra di cui faceva parte, ma l'organizzazione continua a esistere, e capita che la protagonista vi abbia a che fare. L'Organizzazione 501, però, non compare mai, neppure una volta, nelle storie ambientate in seguito. Perché? È presto detto: *ARISE* è una storia parallela che presenta alcune differenze rispetto al fumetto e agli altri *Ghost in the Shell* a cartoni animati. Indipendentemente da questa premessa, l'opera non lascia nulla al caso, e oltre alla Motoko Kusanagi della Sezione 9 della Pubblica Sicurezza, descrive le sorti dell'Organizzazione 501 affrontandola di petto per sciogliere ogni possibile dubbio in proposito.
Kise, responsabile della regia generale, delega a Kazuya Nomura la regia vera e propria, d'altronde fu guardando un Mook* del primo *GHOST IN THE SHELL* cinematografico che Nomura decise di entrare nel mondo dell'animazione. Molte delle sue scelte registiche costituiscono infatti chiari omaggi alle produzioni animate di *Ghost in the Shell* del passato.



* Il Mook (da Magazine + Book) è una pubblicazione, solitamente periodica, che tratta in ogni numero di un unico film o di un'unica serie, con una formula a metà tra rivista e libro.

▶"Voi siete le migliori parti di ricambio che avrei mai potuto scegliere".

▶"Attuare il Domination!"



Ottenuta finalmente l'approvazione dal Primo Ministro, la squadra di Motoko inizia ad agire come Unità indipendente. Proprio mentre stanno svolgendo il loro primo intervento, però, l'esplosione di un ordigno uccide il Premier e Kurutsu, ex collega di Motoko che con lei aveva combattuto molte volte in passato.

STORY
～la storia～

Anno 2029. Ottenuto l'affrancamento dall'Organizzazione 501, Motoko forma la propria unità esecutiva indipendente con facoltà offensive, destinata a entrare a far parte della Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9. Kurutsu dell'Organizzazione 501, invece, fa scelte diverse.

Militari contrari al ridimensionamento dell'Agenzia della Difesa occupano la Sezione Commercio dell'Ambasciata della Federazione dell'Estremo Oriente per l'Economia, prendendo degli ostaggi.
Ottenuti i permessi formali per intervenire, l'unità di Motoko prende il controllo della situazione, ma alcuni ostaggi imbracciano le armi e fanno fuoco a causa dell'influsso del virus Fire Starter, che crea falsi ricordi ed è manovrato da un Host con lo stesso aspetto di Motoko.
Nel frattempo, il Primo ministro perde la vita a causa dell'esplosione di un ordigno che uccide anche Kurutsu. Motoko giura che la vendicherà.
Indagando, Batou e Togusa scoprono che, oltre agli attuatori dell'attacco all'Ambasciata, altri sette soldati e il loro colonnello, Nada, di cui si era persa ogni traccia, avevano inviato il medesimo testo a una rete deputata a raccogliere le ultime volontà.
Il Dipartimento di Revisione del Trattato, intanto, è alla ricerca del broker del virus Fire Starter, che usa un corpo cibernetico uguale a quello di Motoko. Per questa ragione anche l'unità di Motoko stessa viene tenuta d'occhio.
Emerge che il colonnello Nada, invece di neutralizzare gli estremisti, era stato infettato dal virus, accendendo poi la miccia del terrorismo.
In seguito, anche il viceministro Kitahara era stato contagiato, e aveva poi pianificato l'eliminazione del Premier. Il gruppo di Motoko fa irruzione in una nave spia, presunto rifugio del colonnello Nada. Preso il controllo dei server della nave, Nada si rivela essere solo un corpo artificiale manovrato a distanza. Un dettaglio persuade Motoko a inviare ad Aramaki lettere di raccomandazione per ciascuno dei suoi uomini e a sciogliere l'unità. La nave, infatti, si rivela essere una trappola, e non riuscendo a scoprire l'identità del nemico, la priorità assoluta è la

▶"Si marcisce pur restando in vita. Esattamente come è successo a me".

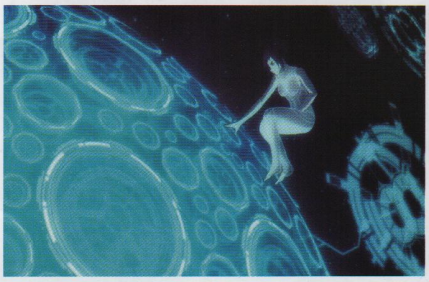
Quando diventa impossibile trasferire un vecchio Brain Shell in un nuovo corpo cibernetico, non resta che andare incontro alla morte nel vecchio corpo artificiale. Questa sequenza ricorda la scena della ginoide che sta per suicidarsi, in *Innocence*.

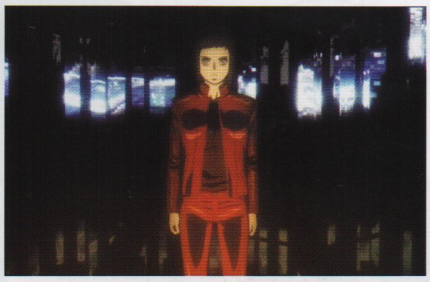
▶"Lei non crede che, se non potesse più sostituire il suo corpo artificiale e andasse incontro alla morte, ci sarebbe comunque un luogo dove potrebbe andare?"

Le ultime volontà di Kurutsu sono impostate in modo da essere inviate a una bambina della struttura per l'assistenza ai minori in cui era stata anche Motoko. Colpisce la frase "Se credete in un Terzo Mondo, probabilmente un giorno ci rivedremo".

sicurezza dei suoi uomini.
Per eliminare ogni prova, la falsa Motoko che manovrava i presenti sulla nave spia uccide Kitahara e si incontra con il comandante Kuwabara della Sezione Strategica dell'Intelligence, colui che aveva fatto sapere a Motoko di voler catturare il broker di Fire-Starter, pur conoscendolo già molto bene.
Nonostante lo scioglimento dell'unità, Batou e gli altri continuano le indagini per conto proprio, apprendendo che l'occupazione dell'Ambasciata era stata architettata dallo stesso Primo Ministro, con l'intento di scalzare i contestatori del Ministero del Commercio. Scoprono anche che il corpo artificiale identico a Motoko era sul posto e che Sawada, amministratore della *rete delle ultime volontà*, altri non era che il colonnello Nada, cui erano stati forniti falsi ricordi. Infine vengono a sapere che, a causa dei contrasti all'interno della Sezione per il Commercio con l'Estremo Oriente, Fire-Starter era stato fornito a entrambe le parti.
Contemporaneamente, Motoko incontra il Segretario Generale, figlio del Primo Ministro, a cui erano stati forniti falsi ricordi perché consegnasse l'ordigno esplosivo che avrebbe ucciso il suo stesso padre. Sempre da lui, Motoko viene a sapere anche che i fondi della sua Unità derivano da un eccesso di bilancio dell'Organizzazione 501, ora smantellata e in corso di privatizzazione. Si reca quindi dove giace il cadavere di Kurutsu, che si rivela essere un altro corpo artificiale manovrato a distanza.
Infiltratasi alla Harimadara, Motoko affronta gli ex membri dell'Organizzazione 501, e l'intervento di Batou si rivela provvidenziale.
Emerge che a manovrare Kurutsu e la falsa Motoko era Chris, una bambina ospite della struttura per l'assistenza ai minori, che sul finale parte di sua volontà per il Terzo Mondo.

▶"Perciò, ora, o arrivate alla verità o lasciate. Seguite il vostro Ghost".

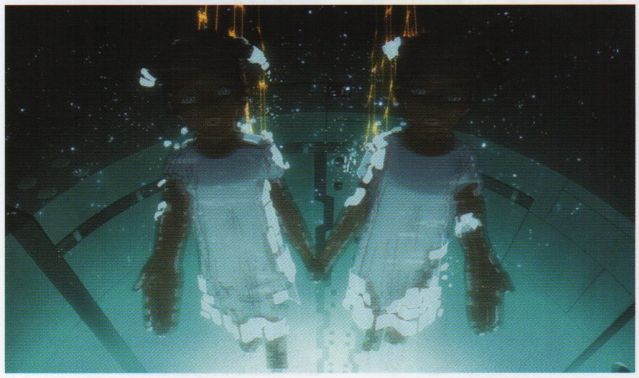




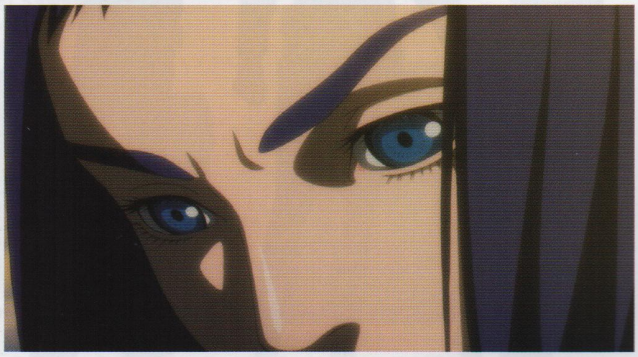
Nonostante sospetti che la nave spia ritenuta il rifugio del colonnello Nada sia una trappola, Motoko sceglie di fare irruzione. Batou e gli altri la seguono. In sette, spalleggiati da Logicoma disarmati, tenteranno di avere la meglio.

▶"Ormai hai raggiunto il tuo limite, Kusanagi".

Motoko, sola nella Harimadara, viene messa con le spalle al muro dagli ex membri dell'Organizzazione 501, ma viene salvata dalle "parti di ricambio" che lei stessa si è scelta.



Il combattimento si conclude con la falsa Motoko che cerca di suicidarsi insieme a quella vera, ma Batou glielo impedisce. Motoko scopre quindi dove trovare Kurutsu.



▶"Sei lì, eh...?"

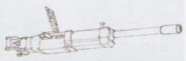
CHARACTERS
～i personaggi～

Quest'opera è il seguito di *ARISE*, di cui è stato mantenuto il character design. Sono stati inoltre inseriti nuovi personaggi, e quelli delle bambine ne costituiscono una delle caratteristiche principali.

L'UNITÀ DI MOTOKO E IL SUO GRUPPO

SCHRODINGER

IL FUCILE DI SAITO



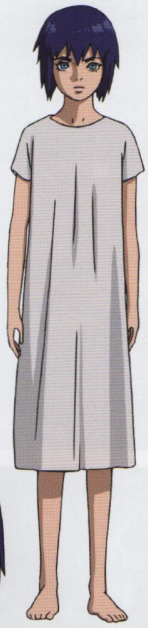
LA MITRAGLIATRICE DI BORMA

Questi sono gli uomini che Motoko, su suggerimento di Aramaki, ha riunito per costituire la sua unità. Paz è l'unico che abbio dato la sua disponibilità spontaneamente, mentre gli altri non hanno avuto scelta e si sono uniti al gruppo in cambio del loro rilascio e dietro minacce non troppo velate. Tutti riconoscono le grandi capacità di Motoko e finiranno per esserle devoti anche nel periodo di scioglimento dell'unità. Si riuniranno, infine, senza che venga emanato alcun ordine in proposito.

▶"Non riuscirò mai più a mettere insieme parti di ricambio come voi".

Motoko Kusanagi

Affrancatasi dall'Organizzazione 501 delle Forze Terrestri di Autodifesa, grazie all'approvazione del Primo Ministro, Motoko costituisce una sua Unità Indipendente Pronta all'Attacco. Aramaki spera in una sua collaborazione esclusiva con la Sezione 9, ma non riescono a raggiungere un accordo. Al momento, Motoko opera per conto di chiunque richieda il suo intervento, senza rimettersi al giudizio della Sezione 9 (ed è molto evidente nella seconda parte di questo film). I suoi genitori sono deceduti in seguito a un attacco terroristico operato con un'arma chimica: nel film e si fa allusione alla conservazione dei loro corpi da parte dell'Organizzazione 501.

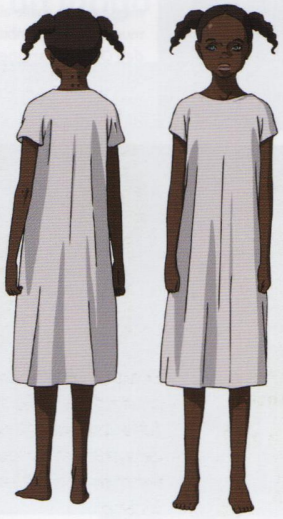


DA BAMBINA

Back view

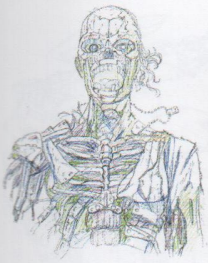
Side view

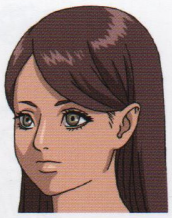
▶"Non opporre resistenza, Kusanagi. O il tuo cervello cibernetico finirà bruciato".



Tsumugi

Quando incontra Motoko nella struttura per l'assistenza ai minori, viene mostrato l'aspetto che ha prima di convertirsi in un corpo artificiale. Alla fine Tsumugi protegge Motoko dall'attacco cibernetico dei sottoposti di Robert e muore sacrificandosi per lei.





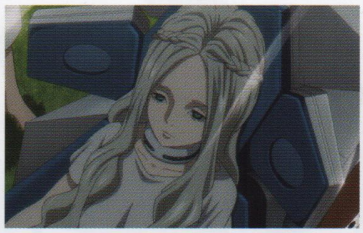
DA BAMBINA

▶"Se credete in un Terzo Mondo, probabilmente un giorno ci rivedremo".

Kurutsu

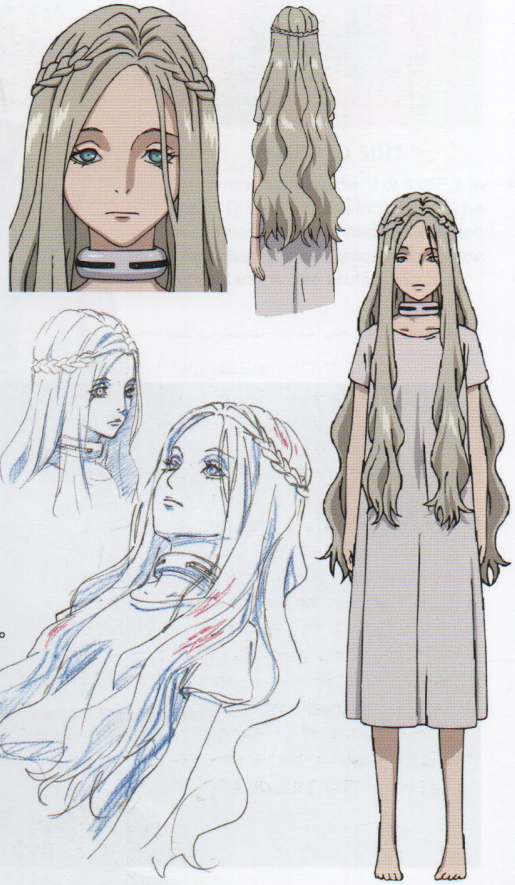
Per evitare che i cyborg imbocchino una strada senza uscita, appoggia il *ritardo intenzionale nella rivoluzione tecnologica* caldeggiato dal Primo Ministro e dall'ambasciatore Richard. Cerca inoltre di conservare l'Organizzazione 501 all'interno della Harimadara, ma perde la vita durante un incontro con il Primo Ministro. O almeno così sembra…

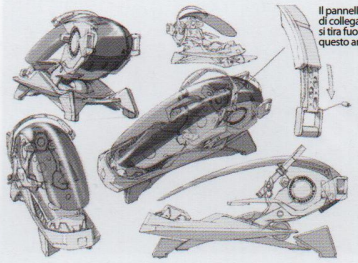
▶"È il mondo dei dati, dove non si è né persone né cose".



Chris

Il suo corpo non è cibernetico ma integrato con le micromacchine e non cresce. Per tutto il film manovra Kurutsu, la falsa Motoko (ed emerge che ha manovrato molti altri corpi artificiali). Credendo nel Terzo Mondo, desidera guidare in un posto migliore i bambini della struttura per l'assistenza ai minori.





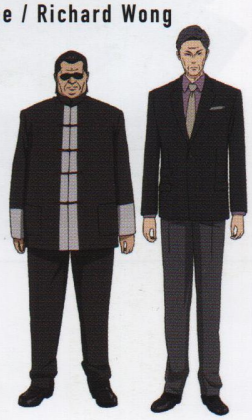
Osamu Fujimoto

Figlio e segretario generale del primo ministro Akira Fujimoto, sembra interessato a Motoko da prima che scoppi il caso che lo coinvolge. Infettato e manovrato da Fire Starter, causa inconsapevolmente la morte del suo stesso padre.

Akira Fujimoto

107° Primo Ministro, autorizza l'unità di Motoko (incontrata nella scena finale di *PYROOPHORIC CULT*). Architetta l'occupazione dell'Ambasciata per scalzare gli oppositori al governo, ma la faccenda gli si ritorce contro e finisce ucciso.

Sezione del Commercio dell'Ambasciata della Federazione dell'Estremo Oriente
Robert Lee / Richard Wong



Si trovano su fronti opposti: Richard appartiene alla fazione per la preservazione tecnologica; Robert auspica invece la rivoluzione tecnologica, uccide Richard e viene eliminato da Motoko, nonostante i suoi privilegi diplomatici.

Raizo & Ibachi

Trasferiti insieme alla Harimadara, moriranno attaccando la casa sicura di Motoko. In precedenza, Ibachi aveva cercato di fare da scudo a Motoko contro il carro armato.

Koichi Sawada
(Colonnello Haruyoshi Nada)

Ex addetto alle comunicazioni delle Truppe Corazzate delle Forze di Terra, amministra la rete delle ultime volontà. In realtà è il colonnello Haruyoshi Nada, indotto dal virus a operare un atto terroristico e testimone dell'attentato al Primo Ministro.

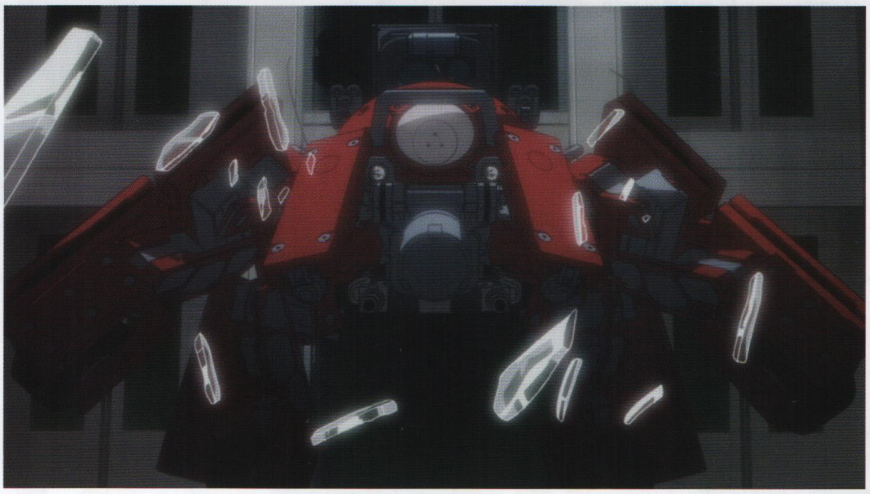
Amagata

Ex viceministro in debito con Aramaki , attualmente sotto l'egida della Harimadara. Nel *border: 4* parla di una "Onlus" e di un "campo profughi", fornendo così delle piste per il caso su Hozumi.

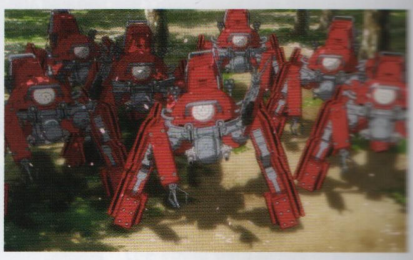
MECHANICS

~i mezzi meccanici~

Di base, il mecha design segue quello realizzato per ARISE, con l'aggiunta di nuovi mezzi e nuove armi.

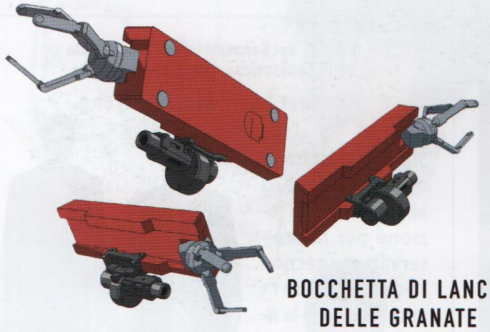


▸"Maggioreee!!"

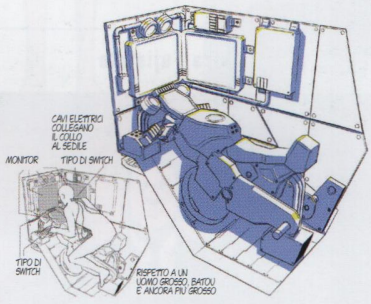


LOGICOMA

All'inizio i Logicoma non sanno neppure parlare, ma nel corso della serie di *ARISE* vanno via via crescendo e cambia anche il loro aspetto esteriore. In quest'opera, alla fine sono in grado di portare una persona a bordo: Togusa entra in scena a bordo di un Logicoma durante lo scontro con l'Organizzazione 501, mentre nell'ultima scena ogni membro della squadra sale a bordo del proprio Logicoma.

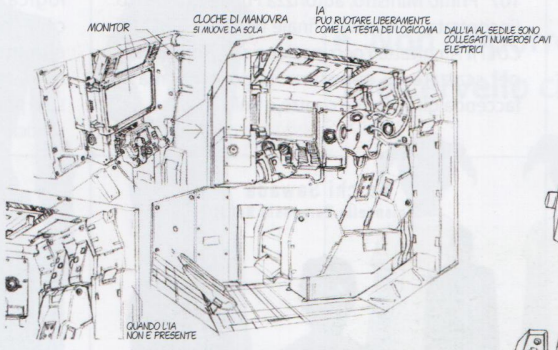


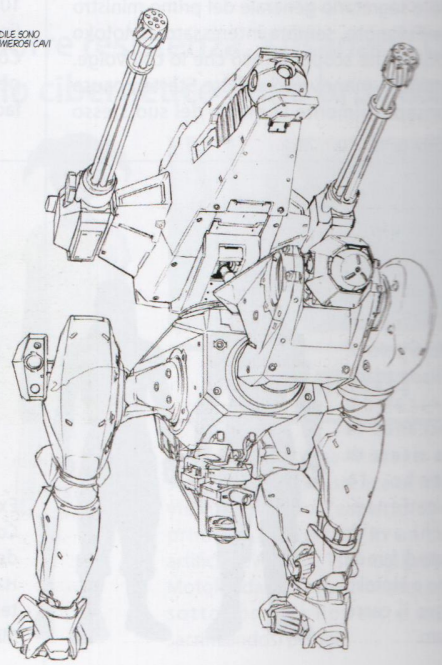
BOCCHETTA DI LANCIO DELLE GRANATE



COCKPIT

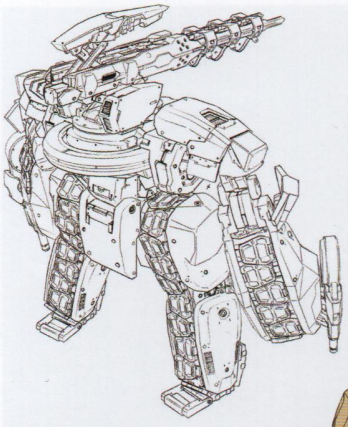
COCKPIT

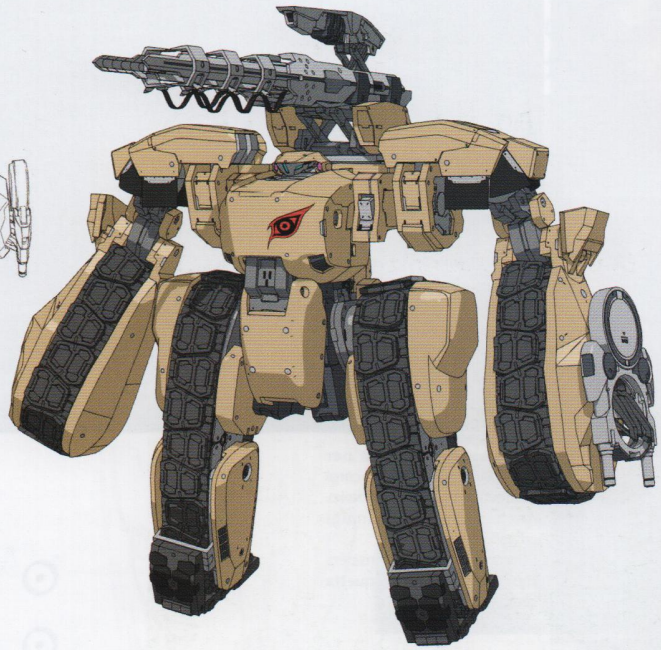


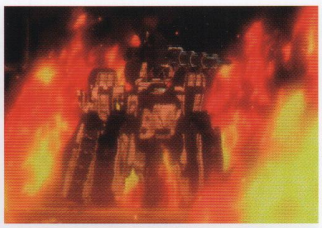


CARRO ARMATO A ZAMPE MULTIPLE DELLA NAVE SPIA

È il carro armato che compare quando il gruppo di Motoko sale a bordo della nave spia. Non avendo un equipaggiamento anticarro non possono combatterlo alla pari, però Motoko, assunto il controllo dei server della nave, lo ferma bruciando il cervello di chi è a bordo. In seguito riprende a muoversi comandato a distanza per distruggere l'intera nave spia.

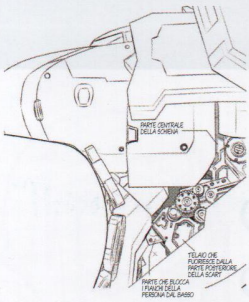


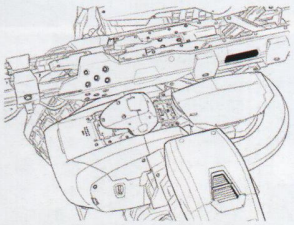


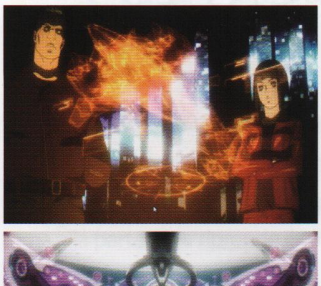


ARMORED SUIT

Già comparsa nel *border: 2* di *ARISE*, è in grado spostarsi sia camminando che trasformandosi in un mezzo su cingoli (presenti su gambe e braccia). Tra le altre cose, attacca la casa sicura di Motoko.

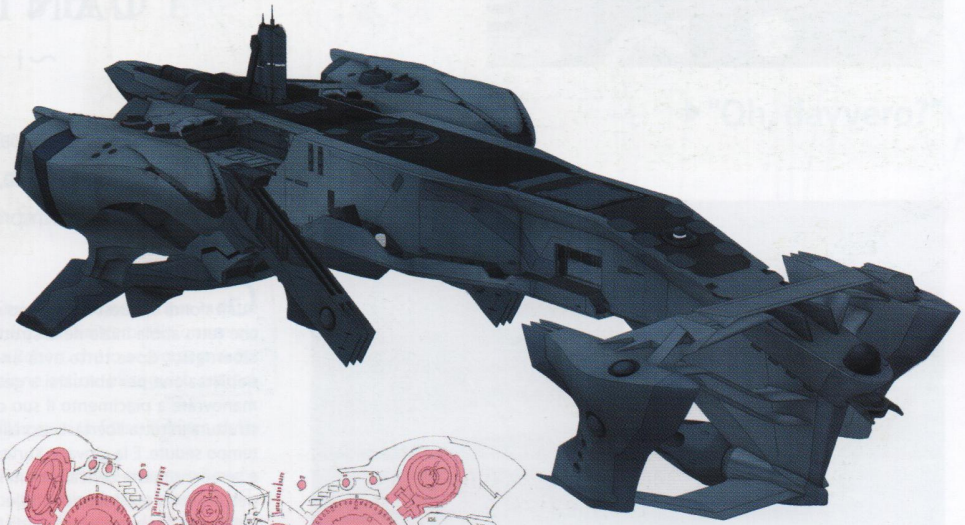


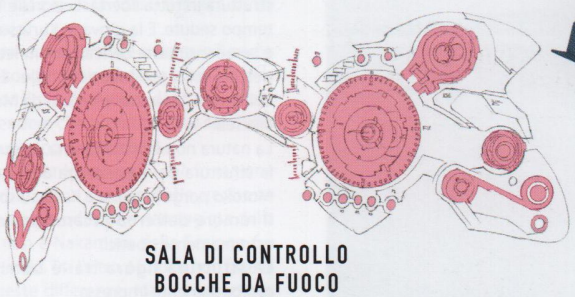




NAVE SPIA AL LARGO DI NIIHAMA

Strutturata in modo da navigare seguendo il percorso dei cavi sottomarini al largo di Niihama, è utilizzata per attività di spionaggio nazionale in virtù di un accordo segreto con gli Stati Uniti. Luogo di latitanza del colonnello Nada, viene impiegata come esca per attirare Motoko, che vi si reca pur fiutando la trappola. In seguito viene eliminata su richiesta della falsa Motoko.





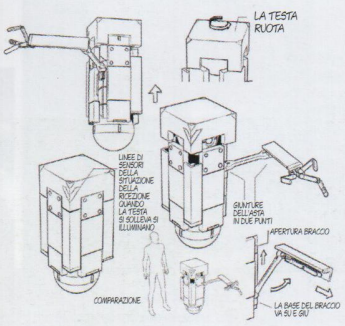
SALA DI CONTROLLO
BOCCHE DA FUOCO

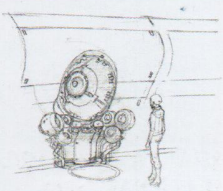
INDUSTRIE PESANTI HARIMADARA

Si occupano in prevalenza dello sviluppo di armi. Strettamente collegata con l'Organizzazione 501, l'azienda si occupa di indagare sui casi di hacking ai suoi danni. Quando l'organizzazione viene privatizzata, la struttura viene destinata a diventare una fabbrica automatizzata della Harimadara. Quando il gruppo di Motoko sconfigge gli ex membri dell'Organizzazione 501, il vicedirettore Amagata viene arrestato da Aramaki con l'accusa di complicità nell'assassinio del Primo Ministro.

ROBOT DA GUARDIA

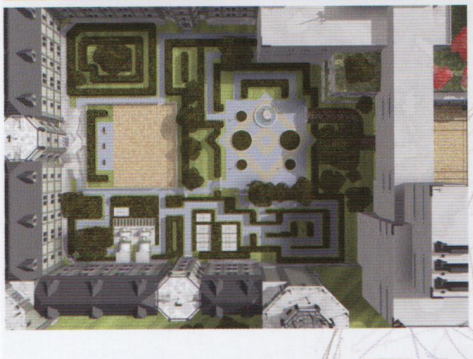
Quando Motoko si intrufola all'Harimadara, i primi a comparire sono i robot da guardia, ma lei riesce facilmente ad hackerarli, tanto da riuscire a farsi accompagnare al piano dei server.

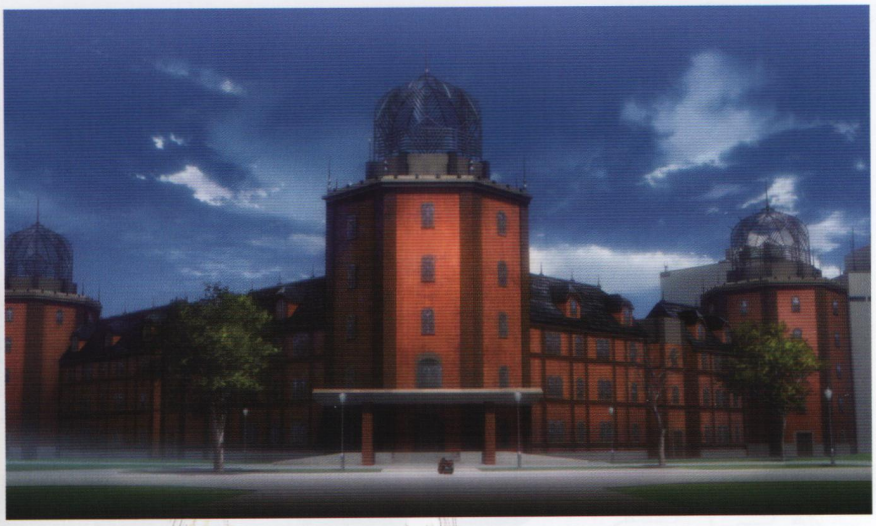




CONSOLE DELLA STANZA DEI SERVER

Per accedere ai server della Harimadara, Motoko usa questi server e finisce per perdersi nel labirinto delle barriere difensive di Tsumugi. Senza poter esprimere la sua potenza bellica, è costretta a ritirarsi.



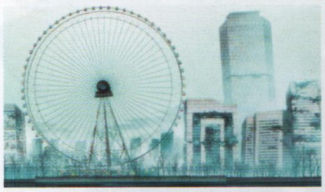


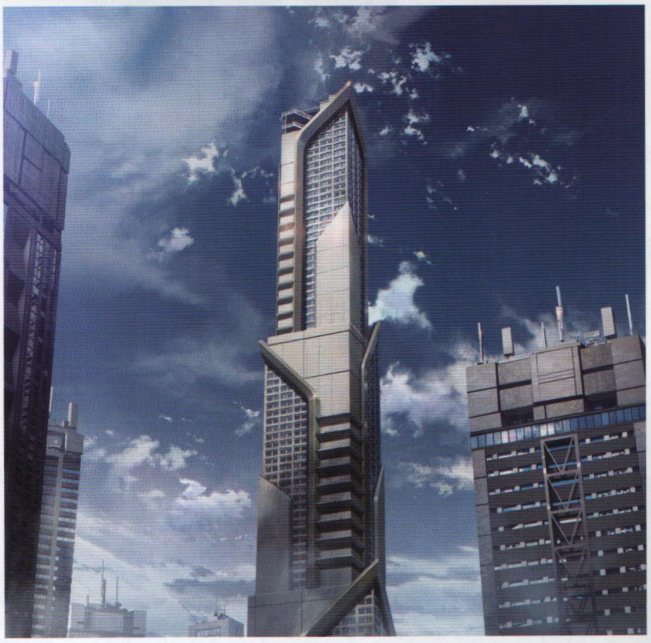
Questa è la struttura per l'assistenza ai minori con corpi cibernetici in cui è stata Motoko. Anche Kurutsu e Tsumugi provengono da qui. L'Organizzazione 501 considera suoi eredi gli ospiti di questa struttura.

LANDSCAPES

~i paesaggi~

La storia si sviluppa sul palcoscenico di New Port City, ma sono state aggiunte la nave spia, l'Ambasciata, la Lobby cibernetica e la struttura che resta più impressa, quella per l'assistenza ai minori.





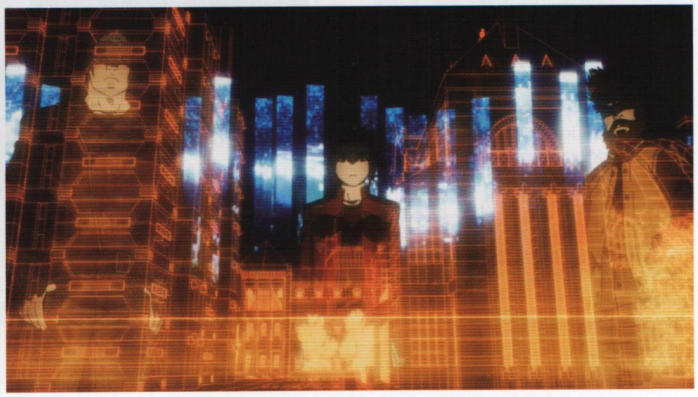
Nelle immagini della Lobby cibernetica e nelle scene che rappresentano la realtà virtuale, incentrate sull'arancione, si avverte l'influenza di *Innocence*..

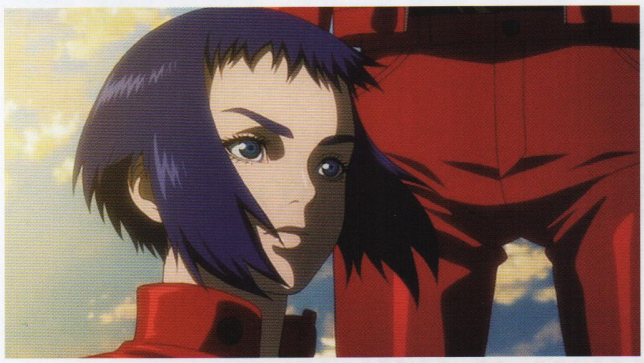
Gli sfondi di quest'opera sono stati del tutto ridisegnati e si potrebbe affermare che tutto abbia inizio nella struttura per l'assistenza ai minori convertiti in corpi cibernetici, dove tutto avrà anche fine. Qui i bambini si sottopongono alla riabilitazione per abituarsi a gestire i propri corpi artificiali. Motoko riusciva a manovrare a piacimento il suo corpo già quando si trovava qui: correva per la struttura in tutta libertà. Le sorelle Tsumugi, al contrario, restavano tutto quanto il tempo sedute. E la giovane Kurutsu, non riuscendo ad abituarsi al corpo artificiale è sempre rimasta coricata in un letto, perché incapace di tirarsi su, qualcosa che per Motoko era inconcepibile. E alla fine Kurutsu = Chris viene sommersa dall'acqua. Un vetro la separa da Motoko, e prima di lasciarla sovrappone la mano alla sua.

La natura non è protagonista, in questo film concepito come seguito di *ARISE*, ma la struttura per l'assistenza ai minori è immersa nel verde, tanto che la piccola Motoko porge la mano a Kurutsu sotto una pioggia di petali. Il canto degli uccelli e il rumore dell'erba accarezzata dal vento, sono effetti sonori che risultano estremamente poetici.

La struttura figura tra le barriere difensive di Tsumugi, restando così profondamente impressa.

CYBERSPAZIO





▶"Però non sono mai riuscita a prendere il tuo nome".

THE LAST SHOT

L'Organizzazione 501 è cancellata di nome e di fatto. Di contro, l'Unità indipendente Pronta all'Attacco costituita da Motoko inizia a operare come Sezione 9 della Pubblica Sicurezza. E così la storia torna alla partenza e riprende il giro.

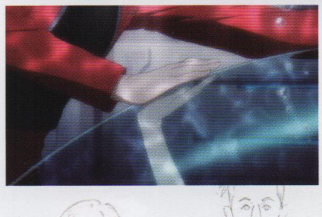
Nella struttura per l'assistenza ai minori, Chris affonda nell'acqua mentre continua a parlare del Terzo Mondo. Subito dopo, Ito del Ministero del Commercio cerca di fuggire all'estero quando Motoko spara a Robert, che lo accompagna, per poi svanire nella città grazie alla mimetizzazione ottica. In seguito entrerà ufficialmente a fare parte della Sezione 9.

Il Terzo Mondo in cui Chris confidava sarà forse il mare delle informazioni che in seguito *partorirà* il Burattinaio?
Il custode della struttura dice a Motoko: «Ti conviene rinunciare a cercare il nome di chi è morto», frase riferita ai genitori di Motoko, contaminati da un'arma chimica di derivazione ignota. Aggiunge poi: «È un consiglio di chi è andato avanti per lungo tempo come un defunto», lasciando intendere che potrebbe aver condotto la sua vita usando in modo illecito il nome di qualcuno ormai morto.

La scena dell'assassinio di Robert, sia per le immagini che in ragione delle scelte registiche, è quasi identica alla scena inziale della versione cinematografica di Oshii, che a sua volta era una riproduzione riarrangiata della stessa sequenza a fumetti. Nel manga, però, non è Nakamura della Sezione 6 a parlare dell'omicidio del Primo Ministro, ma Aramaki. Tra l'altro, Motoko non faceva ancora parte della Sezione 9. Nonostante queste differenze, torna a crearsi un collegamento con l'edizione cartacea della storia.

▶"Voi siete le migliori parti di ricambio che avrei mai potuto ottenere. Esprimete al meglio le vostre capacità e risolvete il caso!"

▶"Presto comprenderai anche tu la varietà dei pacchetti di informazioni e la nascita di un nuovo mondo. È lì che sto andando, lì dove si trovano tutti".



Dopo le parole d'addio, Chris, pur avendo un corpo in carne e ossa, affonda mentre Motoko, pur essendo un cyborg, galleggia. Una scena che ha molte somiglianze con quella del primo lungometraggio di Oshii dove Motoko fa immersione.

▶"Oh, davvero?"

Mentre Aramaki e la polizia fanno irruzione, Motoko elimina Robert che voleva allontanarsi in virtù della sua immunità diplomatica. È una scena che si collega tanto al primo lungometraggio di Oshii quanto al fumetto.

『The Rising』 Domande e Risposte

"GHOST IN THE SHELL" Mysteries and Answers

D1 Per quale ragione il Primo Ministro Fujimoto viene ucciso?

Il primo ministro Fujimoto e l'ambasciatore Richard Wong della Federazione dell'Estremo Oriente per l'Economia stavano vagliando dei metodi per ritardare la rivoluzione tecnologica, così da non imboccare una strada senza uscita. Ma il sottosegretario Ito del Ministero del Commercio e Robert Lee, che al contrario puntava a monopolizzare il mercato *proprio* attraverso la rivoluzione tecnologica, avevano giudicato che una simile scelta sarebbe stata controproducente per loro. Inoltre, attraverso la Commissione di Revisione del Trattato, il primo Ministro Fujimoto aveva ordito l'occupazione dell'Ambasciata per eliminare sia il sottosegretario Ito che Robert. Ecco quindi che, per rappresaglia, infettano il Segretario Generale con Fire Starter in modo che consegni la bomba destinata a uccidere il Primo Ministro.

R Perché era di ostacolo per la fazione che propendeva per la rivoluzione tecnologica.

D2 In definitiva, cos'era Fire Starter? E qual era l'obiettivo di Chris (=Kurutsu)?

Sia Kurutsu, che si riteneva morta insieme al Primo Ministro, sia la falsa Motoko che si trovava con Robert erano manovrate da Chris, collegata con entrambe le fazioni per prendere l'iniziativa indipendentemente da quale delle due prevalesse. Aveva quindi consegnato Fire Starter a entrambe le parti.
In una parte del copione, poi tagliata, si affermava che il virus fosse nato nel Terzo Mondo. Il film allude velatamente alle origini del virus, ma la faccenda è di estrema importanza per Chris, che grazie al potere acquisito nel mondo reale auspicava di entrare a far parte anche del Terzo.

R Il virus Fire Starter si è forse originato nel Terzo Mondo. La sola certezza è che l'obiettivo di Chris fosse raggiungere proprio il Terzo Mondo.

LA SPIEGAZIONE DEI TERMINI IN *THE RISING*

【STRADA SENZA USCITA】

Indica l'incompatibilità dei cervelli cibernetici vecchio modello con corpi artificiali di nuova generazione. Del resto, anche continuando a usare un vecchio corpo si arriverebbe all'irreperibilità delle parti di ricambio. *L'impossibilità di provvedere alla manutenzione rappresenta la resa alla morte. Per fare un confronto* con l'attualità, si potrebbe forse paragonare il fenomeno all'impossibilità di usare i vecchi hardware, incompatibili con i nuovi sistemi operativi.

【IL DIPARTIMENTO DELLA REVISIONE DEL TRATTATO】

Il Dipartimento di Revisione del Trattato non è identificato, in questa sede, con la Sezione 6, ma come un'Organizzazione di Pubblica Sicurezza distaccata dal Ministero degli Affari Esteri. Come l'Intelligence, è sulle *tracce di Fire Starter e mette in scena l'attacco all'Ambasciata su ordine del Primo Ministro, nel cui* assassinio è invece coinvolta l'Intelligence.

【IL TERZO MONDO】

Questa definizione contraddistingueva, in origine, i Paesi in via di sviluppo, allo stesso modo in cui con *Primo Mondo* venivano intesi i Paesi capitalisti e con *Secondo Mondo* quelli comunisti. Chris, invece, *descrive il Terzo Mondo come: «Il mondo dei dati,* dove non si è né persone né cose». Può essere interpretato come il mondo dopo la morte o anche come il mare delle informazioni che ha originato il Burattinaio.

COLUMN

Il mondo del regista Kazuchika Kise GHOST IN THE SHELL

The World of Director Kazuchika Kise GITS

Grazie alla supervisione generale di Kise, alla sceneggiatura di Ubukata e alla regia di Kazuya Nomura, in *The Rising* si percepisce il profondo rispetto dell'intero staff nei confronti delle precedenti versioni. E Kise ha voluto aggiungere il suo tocco personale.

Gli omaggi alle generazioni precedenti e il significato della "sorveglianza dei ciliegi"

Oltre che della regia generale, Kise si è occupato del character design, realizzando anche parte dei disegni di base, con l'obiettivo di rappresentare Motoko come una donna, un essere umano. Al contrario, nei lungometraggi di Oshii, viene esasperata la sua natura di cyborg, per cui il personaggio di Motoko cambia solo raramente espressione, mentre lascia trapelare più facilmente le proprie emozioni nella versione di Kamiyama: pur restando, in tutto e per tutto, il capo della Sezione, subisce il forte impatto dell'incontro con Kuze quando le loro strade si incrociano.

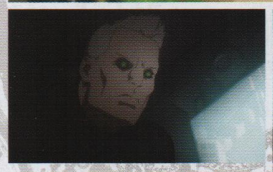
In quest'opera, invece, Motoko è ancora immatura ed esprime i suoi sentimenti con la massima espressività, fino alla sensualità e ai palpiti d'amore che hanno fatto del *border: 3* uno dei più apprezzati dal pubblico femminile.

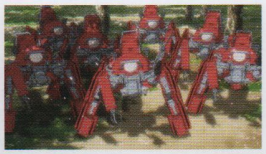
L'opera trasuda il rispetto nei confronti del fumetto e delle precedenti trasposizioni animate di *Ghost in the Shell*: nel *border:4*, il trasferimento della personalità di Emma e Vrinda nel carro armato omaggia la seconda puntata di *S.A.C., Dimostrazione Fuori Controllo*. Il Terzo Mondo caro a Kurutsu e Fire Starter auto-generato richiamano le origini del Burattinaio, e la scena in cui Batou e Togusa si recano da Koichi Sawada, giunto al termine di un percorso realizzato in CG, plaude alla sequenza che precede i titoli di testa in *Innocence*, dove Batou è sulle tracce della ginoide. Sawada si trova in fondo alla strada senza uscita, e l'esploso del volto, il modo in cui le vesti si aprono offrendo la vista del suo corpo, richiamano inevitabilmente la ginoide che apre il proprio volto e il proprio corpo, pronta a distruggersi.

Motoko che si reca sulla nave spia e il combattimento che si svolge all'interno del natante, inoltre, sono immagini che si sovrappongono a quelle in cui, in *Innocence*, Batou si introduce sulla nave della Locus Solus. Non dimentichiamo, poi, la scena in cui Motoko elimina Robert, rivisitazione dal primo lungometraggio di Oshii, e la lobby cibernetica che, ancora una volta, subisce positivamente l'influenza di *Innocence*.

Per quanto riguarda, infine, la sorveglianza dei ciliegi, ricordiamo che la scena è illustrata nel *2nd GIG* e presente anche nel fumetto, dove seguiva l'assassinio compiuto da Motoko in relazione al caso dell'omicidio del Primo Ministro. Nel manga, proprio mentre Motoko contempla i ciliegi in fiore, arriva la comunicazione di Aramaki riguardante un nuovo incarico e il versamento del budget richiesto. Dopo di che Motoko entra in azione. Chiuso il caso, Aramaki chiederà a Motoko di istituire una propria organizzazione ufficiale alle sue dipendenze, che sia sempre pronta all'attacco. È la nascita della Squadra Mobile Offensiva Corazzata della Sezione di Pubblica Sicurezza numero 9.

I retroscena riguardanti i membri della Sezione 9, Motoko compresa, non erano mai stati raccontatl, questa serie li illustra per la prima volta, non senza una certa comicità, che comprende parte della ricca varietà di espressioni di Motoko: tutti elementi nuovi che non fanno che arricchire ulteriormente la storia.





Convertendo il proprio corpo cibernetico in uno con maggiori prestazioni, l'aspetto di Motoko si avvicina a quello che ha nelle altre versioni. Il pagamento dei compensi, pagati mentre sorveglia i ciliegi, uffcializza il suo rapporto di lavoro con Aramaki, nella Sezione 9.

\ Oshii×Kamiyama×Kise Roundtable with the 3 directors /

MAMORU OSHII

KENJI KAMIYAMA

KAZUCHIKA KISE

SPECIALE TRIPLA INTERVISTA CON I TRE REGISTI!!!

In occasione dell'uscita del *Ghost in the Shell* hollywoodiano live action, abbiamo chiesto a Mamoru Oshii, Kenji Kamiyama e Kazuchika Kise, registi delle storiche versioni giapponesi, di parlarci delle loro opere.

• *Ghost in the Shell* è diventato un live action, qual è stata la vostra prima impressione?

KAMIYAMA - All'inizio ho pensato che lo avessero rifatto uguale (ride), ma a un certo punto la storia cambia.

KISE - Il volto della ginoide che si spalanca, la scena d'azione nel bacino… Motoko che si lancia dal tetto del palazzo è un must.

OSHII - Ho pensato che avrebbero potuto evitare di fare una copia identica dell'originale. In ogni modo, all'inizio, quando viene costruito il corpo artificiale, la scena della pelle che si lacera è più bella nell'animazione, disegnata a mano, non trovate (ride)?

KAMIYAMA - In effetti, disegnata a mano è molto più incisiva.

OSHII - Esatto. La CG sarà anche precisa e perfetta, ma la passione viene a mancare. Nel cartone animato, all'origine c'era l'ispirazione della Nascita di Venere (*1) ed è in questo che risiede la forza dell'animazione. In un live action, tuttavia, l'interpretazione da parte di un attore in carne e ossa può dare a un personaggio uno spessore straordinario, ed è positivo percepirlo fin dalla prima scena. Personalmente, sono un fan di Scarlett.

• È stato felice di sapere che Motoko sarebbe stata interpretata proprio da Scarlett Johansson?

OSHII - Certo! La prima volta che qualcuno ha azzardato l'idea di realizzare un live action di* Ghost in the Shell *risale a dieci anni fa, un tempo molto lungo durante il quale non ho perso le speranze che prima o poi qualcuno l'avrebbe realizzato. Quanto a me, non ho fatto che chiedermi chi avrebbe interpretato Motoko. Scarlett Johansson è l'ideale per questa parte, quindi ne sono stato felice e non ho sollevato nessuna obiezione.

• Signor Oshii e signor Kamiyama, mi risulta che siate andati in visita sul set.

KAMIYAMA - La prima impressione è stata che di soldi ne avessero tanti, vero (ride)?

OSHII - Non si capiva dove iniziasse e dove finisse la location. Mi domandavo: «Ma quelli che se ne stanno composti a sorseggiare tè sono delle comparse?». Tra l'altro, il paesaggio urbano di Hong Kong è una location inusuale.

KAMIYAMA - Avevano chiuso un'intera strada.

OSHII - Il metodo hollywoodiano prevede che la stessa scena debba essere ripetuta più e più volte. Un semplice girato di movimento, come camminare e entrare in un negozio, ha richiesto un'intera serata e io non capivo che ragione ci fosse di girarla di nuovo da capo. Sono rimasto molto sorpreso.

KAMIYAMA - L'avranno ripetuta almeno dieci volte.

OSHII - Sarà per avere più scelta in fase di montaggio. Di certo un regista, come Rupert (*2), deve avere molta pazienza e perseveranza.

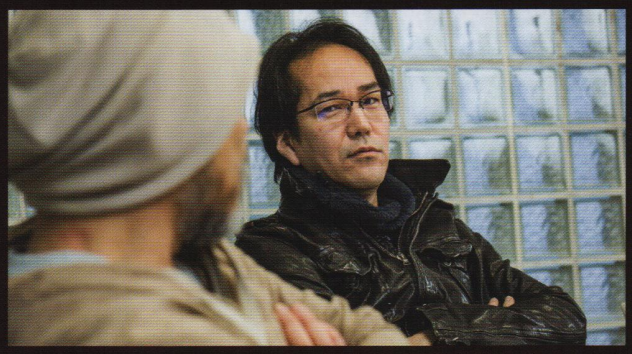
KAMIYAMA - Sistemare il set e far tornare le comparse porta via ogni volta una trentina di minuti. Quando lavoro a un cartone animato, invece, faccio dei controlli al monitor e, se mi sembra tutto a posto, ci

『La scena della pelle che si lacera è più bella nell'animazione, disegnata a mano, non trovate?』 by Oshii

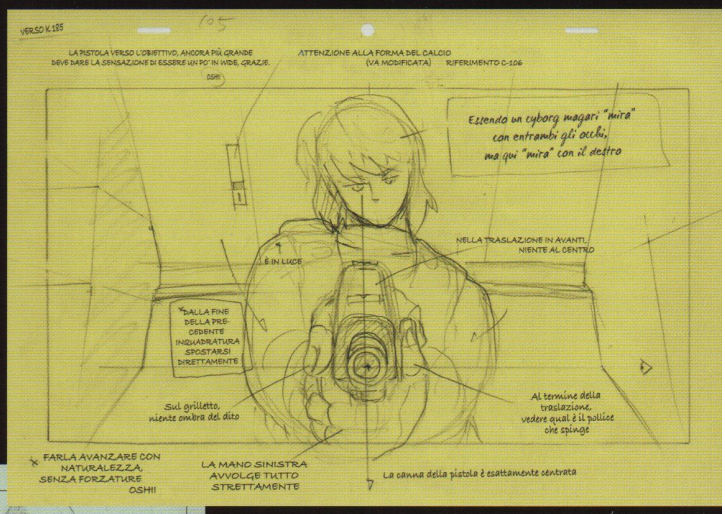
*1 **La Nascita di Venere** • Famoso dipinto rinascimentale di Sandro Botticelli. Venere, dea dell'amore e della bellezza, secondo la mitologia greca nasce nuda e già adulta.

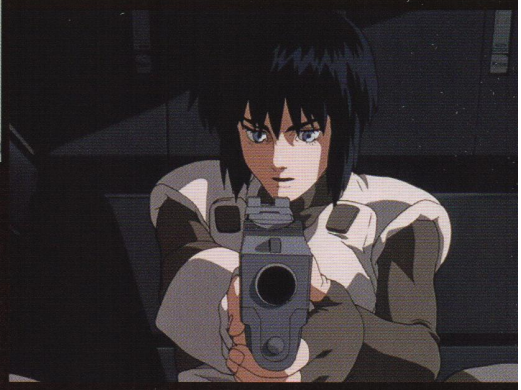
*2 **Il regista Rupert** • Rupert Sanders, regista del live action *Ghost in the Shell*. Inglese di nascita, debutta a Hollywood con *Biancaneve e il Cacciatore* (2012).

*3 • **A Oshii importava solo che ci fosse il suo cane** • Nei film del regista Mamoru Oshii si avverte l'affetto per il suo basset hound. Nel live action, anche nelle scene girate all'estero, è stato cercato un basset hound sul posto.



In un cartone animato, realizzando i disegni si può calcolare tutto, ma disegnare richiede tempo e molto lavoro. Dei live action è apprezzabile quella sorprendente casualità che può rendere un'immagine ottima o del tutto inutilizzabile.





Motoko punta e maneggia la pistola secondo precise indicazioni del regista Oshii (in alto a destra), consultando le quali si è realizzato il disegno di base (qui sopra) per arrivare quindi alla composizione finale dell'immagine (a destra).

『A Oshii importava solo che ci fosse il suo cane e abbiamo dovuto mettercelo per forza!』

by Kise

metto meno di un minuto a dare l'okay (ride)!

• Signor Oshii, si racconta che, quando gira dal vivo, faccia una o due riprese al massimo.

OSHII - Sì, di base due volte, al massimo tre. Mi sembra che, a forza di ripeterle, le scene vengano sempre peggio, e la cosa si complica se ci sono comparse. A meno che non ci siano errori evidenti, spesso approvo già la prima ripresa. La scaletta, poi, non mi permette mai di prendermela troppo comoda.

KAMIYAMA - Nemmeno agli attori, se devono restare in standby...

OSHII - Esatto, anche se magari non ti dicono nulla perché hanno un contratto da rispettare. In ogni modo, su un set giapponese, i ritmi sono completamente diversi.

KISE - In ogni modo, a Oshii importava solo che ci fosse il suo cane (*3) e abbiamo dovuto mettercelo per forza (ride). Ma disegnare un basset hound è complicato (ride)!

OSHII - Il basset hound è l'unica ragione per cui ho girato il film (ride)!

• A proposito del primo *Ghost in the Shell*, signor Oshii, è trascorso un ventennio da quando le proposero di realizzarlo. Ricorda che cosa provò?

OSHII - Per via delle rate del mutuo, mi sentii costretto ad accettare (ride).

Avevo già letto il fumetto, trovandolo molto complesso, quindi pensai che avrei dovuto rendere la mia versione molto più facile da comprendere. Nonostante ciò, in seguito mi rimproverarono di aver realizzato un film troppo difficile. D'altronde non volevo semplificarlo ulteriormente, perché non avevo intenzione di snaturare il fumetto. Inoltre i tempi erano così stretti e il budget tanto limitato da non offrirmi la possibilità di sondare nuove strade. In pratica, ho sfruttato quanto avevo imparato da* Patlabor 2: The Movie *(*4), il mio lavoro più prossimo, arricchendo però musica e immagini di una gran quantità di informazioni in più, in modo che si ricollegassero al tema della saturazione delle informazioni.

• Signor Kise, lei si è occupato anche del primo *Ghost in the Shell*, cosa mi può dire al riguardo di questa gran quantità di informazioni?

KISE - Uhm, vediamo se mi ricordo (ride). Alla I.G mi dissero che avrei dovuto occuparmene io, tutto qui. Ero contento di collaborare a una produzione con il character design di Okiura (*5) , anche se poi mi sono ritrovato a dipingere sempre e solo insegne per quel paesaggio cittadino che sa tanto di Hong Kong (ride)!

KAMIYAMA - Le insegne (ride)! Il digitale non era certo diffuso come adesso!

OSHII - Per aumentare la quantità di informazioni per ogni inquadratura del cartone animato, all'epoca, avevamo realizzato al computer il design di tutti i poster e i manifesti che compaiono nel film, e per conferire tridimensionalità a questi elementi li abbiamo stampati, tagliati con le forbici e attaccati tutti quanti a mano... L'operazione ci portò via un sacco di tempo!

KAMIYAMA - Inoltre i designer non amano poi tanto fare lettering (ride).

OSHII - Anche il layout è stato un lavoraccio. Se in fase di layout non ci sono abbastanza informazioni, i fondali mancano di incisività. Così il maestro Ogura (*6) ha riempito tutto col nero (ride). Dopo tutto, è quello il suo stile.

KAMIYAMA - I dipinti artistici di Ogura, una volta filmati, sono fantastici.

KISE - Perché risultano molto naturali (ride): "Certo, te lo dipingo, ma in BL (black)". E alla fine vanno sempre bene!

OSHII - Infatti viene voglia di spalleggiarlo, con la regia. Senza dubbio, in un cartone animato gli sfondi sono molto importanti. Il mio maestro (*7) ha sempre detto che avrei dovuto dedicarmi accuratamente agli sfondi.

*4 **Patlabor 2: The Movie** • Anime del regista Oshii, del 1993. Illustra il punto di vista dei giapponesi sulla guerra e sulle Forze di Autodifesa. I fan di Patlabor desideravano che l'azione riguardasse personaggi giovani.

*5 **Hiroyuki Okiura** • Supervisore dei disegni e del character design di *GHOST IN THE SHELL* e *Innocence*. Debutta alla regia con il film *JIN-ROH* (2000), sceneggiato da Mamoru Oshii.

*6 • **Maestro Ogura** • Art director delle opere di Oshii *Patlabor 2: The Movie* e *GHOST IN THE SHELL*. Ha collaborato anche ai dipinti artistici di *Innocence*.

Per questo sto sempre a lambiccarmi il cervello sull'abbinamento tra supervisore ai disegni e direttore artistico. In Innocence, i disegni di base dovevano adattarsi a sfondi in 3D: ho davvero esaurito tutte le energie. Credetemi, condivido lo stress degli animatori, anche se Kise penserà che sia impossibile (ride).

• Signor Kise, per Innocence come andò, convocarono anche lei a decisione già presa?

KISE - Sì, esatto, non fui io a offrirmi volontario per quel lavoro (ride).

• Ha lavorato con Oshii fin dai tempi di *Patlabor*, partecipando anche ai layout del primo *Ghost in the Shell* e di *Innocence*, un lavoro enorme.

KISE - Ormai non ci penso più (ride), in compenso ho molti ricordi positivi, per esempio mi ricordo che sgattaiolavo fuori dagli uffici per andare in sala giochi (ride)!

OSHII - Se ne andava sempre a giocare a Virtua Fighter 2 (*8), di soppiatto, e a me toccava andare a riprenderlo alla sala giochi.

KISE - Vuoi dire che non volevi giocare anche tu (ride)?

Ai tempi del primo *Ghost in the Shell*, la sede della I.G era più piccola di adesso. Oshii condivide questo suo lontano ricordo: «Terminato il layout e affidato il lavoro allo studio, come sono tornato dal lavoro per le musiche, mi sono ritrovato la scrivania già sgomberata».

OSHII - È vero, ci siamo anche sfidati (ride)! Quando abbiamo realizzato* Ghost in the Shell, *Virtua Fighter era all'apice della popolarità e aveva preso molto anche me, non solo Kise. A parlare di* Ghost in the Shell, *in realtà, mi viene in mente* Virtua Fighter*!

• Questo spiega perché Motoko usi una certa tecnica di Virtua Fighter (ride)...

OSHII - Avevo deciso fin dall'inizio che le avrei fatto fare il Renkan Tenshinkyaku (sequenza di calci con avvitamento del corpo) (*9) (ride).

• Una sequenza che poi ha realizzato lei, signor Kise?

KISE - I disegni di base sono di Hirotsugu Kawasaki (*10), io mi sono occupato della supervisione.

OSHII - È una sequenza molto appagante per chi ha affrontato il gioco! E poi quella era la mia tecnica vincente! Ecco perché parlo di* Ghost in the Shell *e penso a* Virtua Fighter *(ride)!

• Tra *Innocence* e il *S.A.C.* di Kamiyama, di quale si è cominciato a parlare prima?

KAMIYAMA - Di Innocence, *per varie ragioni ne sono sicuro.*

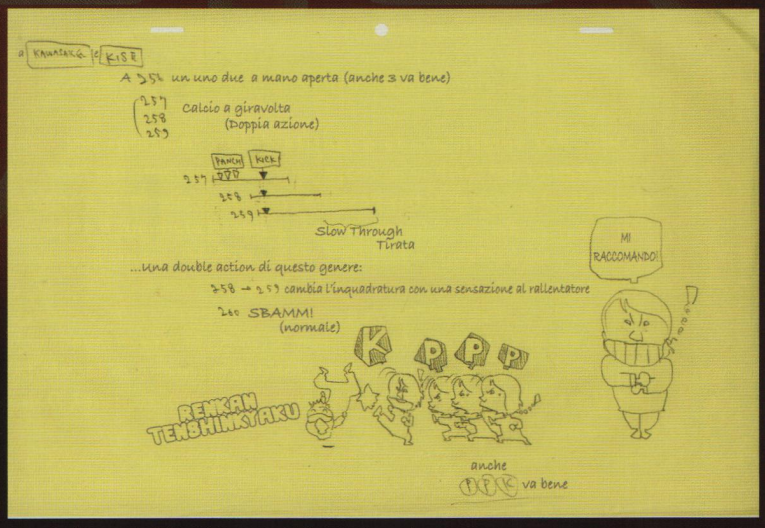
OSHII - Io credevo che* Ghost in the Shell *sarebbe rimasto un film unico. Quando si è ricominciato a parlarne, ho pensato che come seguito avrebbe avuto una serie.

KAMIYAMA - All'epoca, dato che del fumetto era uscito un solo volume, nessuno voleva farne una serie TV in quanto ci si domandava: «Ma la storia potrà reggere?». Inoltre visto che era in lavorazione un grande progetto come quello di Innocence, *il comitato di produzione si chiedeva: «Se paragoniamo* Innocence *ad un centro commerciale in una gigantesca struttura all'interno di una grande stazione,* S.A.C. *cosa potrà essere se non al massimo una via piena di negozi?». Perciò all'inizio faticammo a mettere insieme uno staff per* S.A.C. *In seguito, per spingere l'uscita di* Innocence *in DVD, fu necessario che Ghost in the Shell occupasse un vasto spazio all'entrata dei negozi e fu proprio questo all'inizio il compito di* S.A.C. *(ride). Creare una "barriera di protezione attiva" per* Innocence.

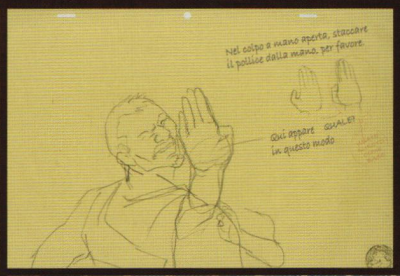
KISE - La serie riempiva tutto uno scaffale del videonoleggio (ride)!

『Un ricordo legato a *Ghost in the Shell*? *Virtua Fighter*!』

by Oshii



L'appunto disegnato da Oshii con le indicazioni della tempistica per la riproduzione del Renkan Tenshinkyaku (sequenza di calci con avvitamento del corpo). Partendo da destra, le lettere PPPK derivano dal fatto che la tecnica si otteneva, nel gioco, premendo tre volte il tasto del pugno (punch) + una quella del calcio (kick).



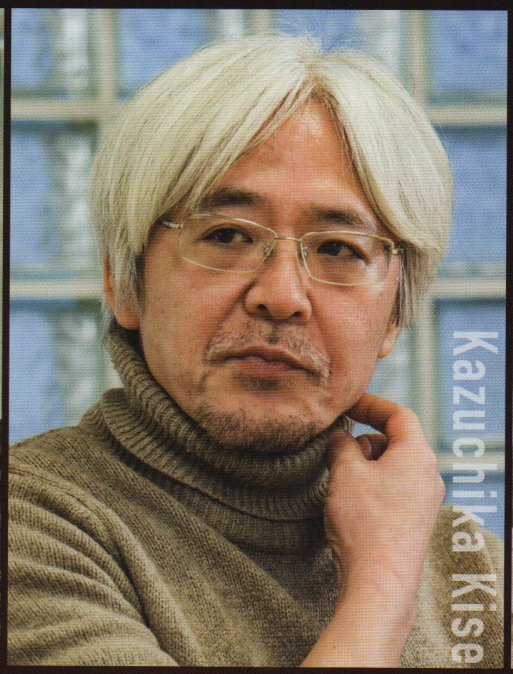
Se Motoko non sferra un pugno bensì un colpo a mano aperta a Corgi è perché Lau Chan, il personaggio usato dal regista Oshii in *Virtua Fighter*, usa le tecniche del *kenpo* cinese. Il live-action holliwoodiano riproduce lo stesso colpo con la mano aperta.

*7 **Maestro** • Hisayuki Toriumi, regista, tra l'altro, del cartone animato televisivo *Nils Holgersson*. Si racconta che Oshii abbia imparato i trucchi della regia lavorando alle sue opere. È deceduto nel 2009.

*8 **Virtua Fighter 2** • Uscito nel 1994 come arcade per le sale giochi, è un gioco di combattimento tridimensionale della Sega. All'epoca Kise sgattaiolava spesso fuori dallo studio per andare in sala giochi, e Oshii o qualcun altro dello staff dovevano andarlo a cercare.

*9 • **Renkan Tenshinkyaku** • Attacco che inizia con un colpo a mano aperta per seguitare con calci rotanti. È la tecnica di Lau Chan, personaggio di *Virtua Fighter 2* nonché il preferito dal regista Oshii, come si evince dalle immagini in questa pagina.

KENJI KAMIYAMA • PROFILO
Regista delle serie TV *Ghost in the Shell S.A.C.* .
Entrato nell'ambiente come artista dei fondali, ha lavorato su sceneggiature di Oshii come *JIN-ROH* o *Mini Pato*, rispettivamente come assistente alla regia e regista. Tra gli altri suoi lavori come regista troviamo *Seirei no Moribito*, *Higashi no Eden* o *Hirune Hime*.



KAZUCHIKA KISE • PROFILO
Regista di *ARISE* e di *The Rising*. A partire da *Patlabor: the Movie* fino a *Innocence*, si è occupato della supervisione dei disegni delle opere di Oshii. La sua prima regia è il cortometraggio *Tansuwarashi*. Ha inoltre collaborato a molte opere, tra cui *Hirune Hime*.

MAMORU OSHII • PROFILO
Regista di *GHOST IN THE SHELL* e di *Innocence*. A partire da *Patlabor: the Movie* ha lavorato alla realizzazione di alcune opere della I.G, tra cui *The Sky Crawlers*. Ha collaborato anche a live action come *Avalon* o *Garm Wars*.

KAMIYAMA - Già. Ma, in definitiva, credo di averne tratto anch'io profitto. All'epoca tutti quelli che mi erano attorno, senza eccezione, mi ripetevano: «Sarà un vero fallimento, lascia perdere» (ride). Tra tutti, io ero l'unico convinto del contrario: «Ormai ho deciso, Ghost in the Shell *è più che adatto a diventare una serie».*
Lo ripeto sempre, portare Ghost in the Shell *nelle case ha aiutato a rendere i contenuti accessibili a tutti, sono più semplici rispetto al primo lungometraggio.*

• Kise e Kamiyama, per quanto riguarda l'aspetto dei personaggi, vi siete rifatti al *Ghost in the Shell* di Oshii?

KAMIYAMA - Veramente, rispetto al* Ghost in the Shell *di Oshii, io volevo ringiovanire tutti di quindici anni… Non solo i personaggi ma i doppiatori, i disegnatori, tutti quelli che avrebbero lavorato alla serie, sarebbero dovuti ringiovanire mentalmente di quindici anni, in modo che ne risultassero personaggi ancora più entusiasti di operare nella Sezione 9.

KISE - A questo proposito, lavorando ad *ARISE*, avrei avuto a che fare con personaggi ancora più giovani di quelli di *S.A.C.*, e mi sono spremuto parecchio le meningi per capire come fare. Alla fine ho optato per un taglio netto della frangetta di Motoko (ride). Temevo una marea di critiche da parte dei fan, ma Shirow (*11) disse che non era necessario che il personaggio aderisse fedelmente alla sua impostazione per la giovane protagonista, così sono andato avanti per la mia strada.

OSHII - Quel taglio di capelli aggiunge efficacia al personaggio. Non avevo valutato quella possibilità...

KISE - Si addiceva alla maggiore espressività del personaggio.

• Signor Kamiyama, quale impressione ha avuto del *Ghost in the Shell* di Oshii?

KAMIYAMA - Il presidente Mitsuhisa Ishikawa, al colloquio di assunzione, mi fece la stessa domanda prima che cominciassi a lavorare per la I.G. Gli risposi: "Non è che Oshii se la sia presa comoda?". Lui mi rispose: "Hai capito tutto" e mi assunse (ridono tutti).
Non intendevo dire che fosse stato negligente. Ritenevo, anzi, che quella tra Oshii e Ghost in the Shell *fosse una combinazione addirittura migliore di quella con Patlabor. Mi aspettavo che avrebbe seguito la stessa strada intrapresa con* Patlabor 2, *ma l'opera era talmente fedele al fumetto che ho dovuto ricredermi (ride).*

KISE - In effetti, mi sembra che sia il più comprensibile dei film di Oshii. Non c'è il suo tipico intreccio. È più o meno al livello di *Patlabor 1*.

OSHII - Esatto, ma non ho lavorato su molte storie preesistenti. Anche con* Lamù la Ragazza dello Spazio *(*12) ho creduto che fosse doveroso rispettare il più possibile l'originale e credo di averlo fatto. Certo, non tutti sono d'accordo.

KAMIYAMA - Già. Parte dell'opinione pubblica è di diverso parere (*13), giusto (ride)?

OSHII - Vero. Come ho già detto la mia missione era rendere* Ghost in the Shell *più comprensibile, e in questo senso siamo stati estremamente efficienti.

『 *S.A.C.* aveva il compito di creare una "barriera di protezione attiva" per *Innocence*! 』 by Kamiyama

『 La serie riempiva tutto uno scaffale 』 by Kise

*10 **Hirotsugu Kawasaki** • Ha collaborato a molte opere come autore dei disegni di base; coeme regista ha lavorato a *Spriggan* (1998), *Naruto il Film: La Leggenda della Pietra di Gelel* (2005) e *Legend of the Millenium Dragon* (2011).
*11 **Masamune Shirow** • Autore del fumetto *Ghost in the Shell*. Con proposte grafiche e suggerimenti, ha partecipato alla lavorazione di *S.A.C.* e di *ARISE*, serie prive di una versione a fumetti.
*12 • **Lamù la Ragazza dello Spazio** • Fumetto di Rumiko Takahashi e serie TV trasmessa dal 1981 al 1986. Oshii è stato supervisore alla regia dalla prima serie e fino al marzo del 1984. Ha lavorato come regista anche al secondo lungometraggio cinematografico.

Disegni di base della scena dell'apertura del volto della ginoide in *Innocence*. Se ne ritrova un omaggio in *The Rising*. La scena, che resta davvero impressa, è stata inserita anche nella versione live action di *Ghost in the Shell*.

Quando diresse il primo lungometraggio *Ghost in the Shell*, il regista Oshii venne definito come "il portabandiera del digitale". Ciò nonostante, a posteriori è necessario considerare quanto, all'epoca, le possibilità offerte dai software fossero limitate rispetto a quelle attuali, ragion per cui prevalse comunque il lavoro in analogico.

『Io *Innocence* non l'ho visto, già…』

by Kise

Del resto, avevamo già maturato un'esperienza come quella di* Patlabor 2. *Mi sono impegnato al massimo ogni singolo giorno, per il layout. Dopo di che mi sono rilassato, dicendomi: «Adesso posso affidare il mio lavoro allo studio e andrà tutto per il meglio». Ecco perché Ishikawa non era in errore: riteneva che me la fossi presa comoda e in effetti me l'ero presa comoda (ride). In secondi capitoli come* Lamù la Ragazza dello Spazio, Patlabor 2 *o* Innocence *non posso che affrontare la sfida trasportando tutto nel campo che più mi è congeniale.

• Signor Kamiyama e signor Kise, cosa avete pensato guardando il film *Innocence*?

KISE - Io *Innocence* non l'ho visto (ride). Ho visto il *numero zero* (*14) della parte a cui avevo collaborato, ma al termine della realizzazione di *Innocence* mi trovavo all'estero per lavoro. In realtà non ho ancora avuto modo di guardarlo, ma mi hanno dato il video, quindi lo farò.

OSHII - Mah, posso capirlo. Una volta finito un lavoro, capita anche a me di non riuscire a riguardarlo.

KAMIYAMA - Quando, sul copione di Innocence, *lessi del loop nell'abitazione di Kim, pensai che si fosse superato quello in* Lamù Beautiful Dreamer *(*15). Non vedevo l'ora di vederlo. Grazie alla CG, il loop però è sempre uguale a se stesso in tutto e per tutto, perciò qualcosa va modificata intenzionalmente, ma poi ci si domanda continuamente: «Dev'essere cambiato? Cambiato per forza?». Mi sono ritrovato a pensare: «Il digitale è spaventoso. Non ti concede libertà».*

• Signor Oshii, quali sono le sue impressioni sulle serie di *S.A.C.*?

OSHII - A me piace molto* 2nd GIG. *Ho partecipato alla costruzione iniziale della sceneggiatura, ma poi non mi sono occupato della lavorazione vera e propria. Intravedevo il rischio che qualcosa potesse andare storto, l'atmosfera lasciava presagire guai. Dopotutto la storia trattava di profughi e campi d'accoglienza, e i personaggi finiscono per andarsene per conto loro, o la rappresentazione subisce una continua escalation.

KAMIYAMA - È vero.

OSHII - È proprio per questo che trovo interessante* 2nd GIG. *Quello che ho apprezzato dell'opera di Kise è che* ARISE *non può essere considerata in tutto e per tutto né una serie TV né un film vero e proprio. È qualcosa di originale.

KAMIYAMA - Come sono stati i 45 minuti di durata di ARISE*?*

KISE - Uhm, ecco, alla fine ho lasciato che se ne occupassero i vari registi (*16) (ride). Ho faticato solo per la storia che mi ha direttamente coinvolto.

OSHII - Se tutti i capitoli fossero stati riuniti in un film da quattro ore o se si fosse concepita una serie di una decina di puntate, si sarebbe dovuto fare tutto diversamente, per questo trovo il formato molto interessante. Quando ho girato la versione live action di* Patlabor *(*17), ho pensato che sarebbe stato interessante realizzare una serie di episodi da 45 o 50 minuti che ocupassero un'ora di palinsesto. Un lavoro diverso rispetto alla realizzazione di una serie di episodi da 30 minuti.

KAMIYAMA - Già, è tutta un'altra cosa. Dev'essere stata dura, per Kise.

KISE - Sì, ma più che altro è stata dura per gli altri (ride).

*KAMIYAMA - 45 minuti sono un lasso di tempo più lungo di quanto non possa sembrare, tuttavia non consentono di girare scene di ampio respiro (*18) come un film, giusto?*

OSHII - In 45 minuti non si possono realizzare scene di ampio respiro.

KAMIYAMA - In simili frangenti, è necessario scendere a quali compromessi? Vorrei saperlo perché al momento sono estraneo a

*13 **Parte dell'opinione pubblica è di diverso parere** • Oshii si definisce un "regista molto rispettoso dell'originale". Il pubblico di *Ghost in the Shell*, tuttavia, non approva unanimemente il suo giudizio, e all'epoca dell'uscita del film si scatenarono aspre polemiche.

*14 **Ho visto il numero zero** • Si intende il *girato di prova numero zero*, ossia le immagini delle parti finite e consegnate. Di norma, a prenderne visione è lo staff che vi ha lavorato.

*15 • ***Lamù Beautiful Dreamer*** • Uscito nel 1984, è il secondo lungometraggio di animazione di *Lamù la Ragazza dello Spazio*. L'impostazione, che vede il ripetersi continuo dello stesso giorno, ha influenzato grandemente le opere successive

questo tipo di esperienza.

OSHII - Credo che, in questo caso, la chiave non sia costruire un mondo, ma focalizzare l'attenzione sui personaggi e sulle circostanze che li coinvolgono, che devono essere trascinanti. Se si presenta un pericolo, il pubblico si chiederà: «Che ne sarà di questo personaggio?» e si farà coinvolgere da una storia che, sviluppandosi in 45 o 50 minuti netti, coprirà un'ora di palinsesto. I serial stranieri sono realizzati quasi tutti secondo questa modalità.

KISE - Sì, giusto. Ma, se devo essere sincero, io del tempo non mi sono preoccupato poi tanto. Per cominciare mi sono fatto scrivere sceneggiature di *ARISE* che superassero i 60 minuti, di cui ho realizzato storyboard completi da sfoltire e tagliare in fase di montaggio, finché non avessimo trovato il ritmo giusto. Anche nel capitolo di cui mi sono occupato direttamente, in fase di storyboard non mi sono posto il problema di che cosa fosse o meno superfluo.

KAMIYAMA - A quanto pare, anche realizzare pellicole da 50 minuti è impegnativo, e per trovare il giusto ritmo serve più tempo di quanto si pensi.

KISE - Già, è lunga (ride).

OSHII - È anche una durata che consente di coprire 30 minuti di palinsesto senza dover effettuare dei tagli. Al contempo, permette approfondimenti dei personaggi.

KAMIYAMA - Giusto.

OSHII - Per esempio, disponendo di tre quarti d'ora, non ci si dovrà limitare a "uscito da casa" e "arrivato al lavoro", ma si potrà eventiualmente aggiungere anche una scena dove il personaggio si trova su un treno. Insomma, si può inserire qualcosa in più, che verrebbe negato a una sola mezz'ora televisiva. Oppure qualcosa che, al contrario, risulterebbe superfluo in un film.

• Parliamo di *The Rising*, il sequel di *ARISE*.

KAMIYAMA - Confrontandoli con quelli delle altre versioni, credo che i disegni siano assolutamente i migliori, che la pellicola rappresenti un punto di arrivo per ARISE *e che le inquadrature siano ottime. (ride)*

OSHII - Vent'anni fa non sarebbe stato possibile realizzare un prodotto del genere, con un grado di tecnologia tale da privare l'animazione di qualsiasi grossolanità. Ho trovato ogni immagine ineccepibile. L'opera rappresenta quello che avrei voluto fare io fin dall'inizio, ma per me si trattava di un traguardo irraggiungibile. Vent'anni hanno decisamente fatto la differenza.

• Per finire, che cos'ha rappresentato *Ghost in the Shell* per i suoi registi?

KISE - Per quanto mi riguarda, terminato un lavoro è come se dimenticassi tutto. Finito *Ghost in the Shell*, ero così soddisfatto che non vedevo l'ora di sapere quale sarebbe stato il prossimo lavoro.

KAMIYAMA - Il fumetto di Shirow è incredibile e sono fiero di averne realizzato una serie da 52 puntate e un lungometraggio, proprio mentre la rete si diffondeva, entrando nella quotidianità. La popolarità di Ghost in the Shell *ha influenzato positivamente la mia carriera.*

OSHII - Uhm... È stato uno dei lavori più importanti che abbia mai diretto. Non so se sia un bene o un male, ma non posso negare che il successo di* Ghost in the Shell *all'estero abbia significato molto per la mia professione.

『Guardando *The Rising* ho pensato: «È perfetto». I disegni sono i migliori. Le immagini sono straordinarie.』

by Kitayama

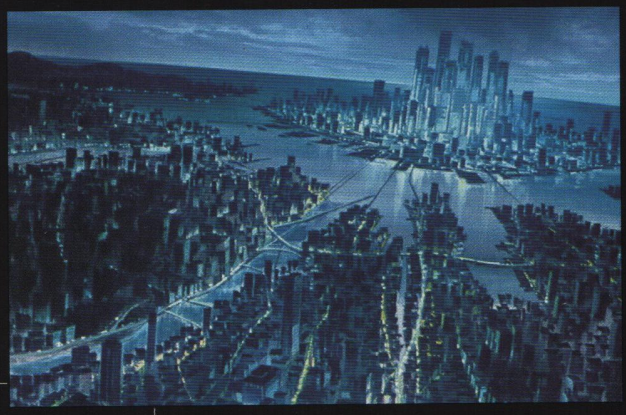
Sembra che a dare l'ispirazione per accorciare la frangetta di Motoko in ARISE derivi dall'acconciatura di una ragazza vista dal regista Kise per caso in treno.

Sentendosi dire dal presidente Ishikawa della I.G: «Se accetti ti metto al corrente dei contenuti del progetto», Kise, vinto dalla curiosità, accettò il lavoro. Quando gli è stato rivelato: «Si tratta di una nuova opera su Ghost in the Shell», si è sentito perduto: «Non poteva andarmi peggio. Cos'altro potrò mai fare oltre a quello che è già stato fatto?».

*16 **Diversi registi** • Kise controllò ogni singolo capitolo di *Ghost in the Shell ARISE* come supervisore generale alla regia. La serie era però concepita come una sorta di film a episodi: ogni capitolo sarebbe stato affidato a un diverso regista, che lo avrebbe realizzato secondo il proprio metodo.

*17 **Versione live action di *Patlabor*** • Si tratta di *THE NEXT GENERATION PATLABOR*. Con Oshii alla regia, è un *Patlabor* live action uscito tra il 2014 e il 2015. La serie è composta da 12 puntate da un'ora scarsa e dal lungometraggio *The Final Battle in the Capital*.

*18 • **Scene di ampio respiro** • Sono così definite le scene in cui la trama non avanza, solitamente incentrate sui paesaggi e sul commento musicale. Sono utilizzate specialmente nella cinematografia europea. Oshii le considera indispensabili e ne ha inserite anche in *Ghost in the Shell*.



STAFF
EDIZIONE ORIGINALE

Director & Editor
Takuma Shindo

Writer
Kyokan

Editorial Assistants
Azusa Nakamura
Kayoko Kaisho
Yoshiyuki Sato

Photographer
Yoshihiro Goda

Art Director & Designer
Shigeyuki Ichihara (SUPER MIX)

Special thanks
Production I.G / Michiko Yamakawa

GHOST IN THE SHELL
PERFECT BOOK 1995→2017

Edizione italiana

www.dynit.it

A Cura di
Alex Corazza

Direttore Generale
Mandy Mometti

Direttore Esecutivo
Carlo Cavazzoni

Licensing Manager
Chiara Berti

Responsabile Prodotto
Alex Corazza
Michele Stagni

Direttore Artistico
Paolo Torchetti

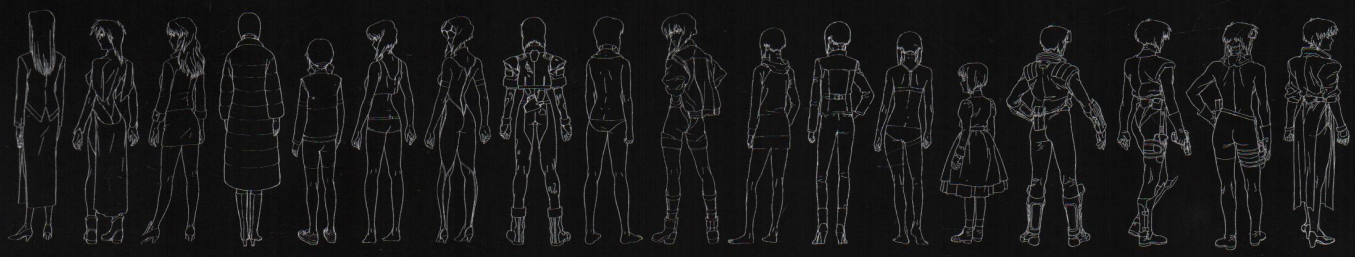
Direzione artistica & Impaginazione
Anna Marani

Traduzione
Irene Cantoni

Si ringrazia per la collaborazione
Daniela Toniolo

© 2017 KODANSHA
First published in Japan in 2017 by Kodansha Ltd., Tokyo.
Publication rights for this Italian edition arranged through Kodansha Ltd., Tokyo.
©1995 Shirow Masamune/KODANSHA • BANDAI VISUAL • MANGA ENTERTAINMENT
©1995 • 2008 Shirow Masamune/KODANSHA • BANDAI VISUAL • MANGA ENTERTAINMENT
©2004 Shirow Masamune / KODANSHA • IG,ITNDDTD
© Shirow Masamune • Production I.G/KODANSHA • GHOST IN THE SHELL COMMITTEE
© Shirow Masamune • Production I.G/KODANSHA • GHOST IN THE SHELL ARISE COMMITTEE
©Shirow Masamune • Production I.G/KODANSHA • GHOST IN THE SHELL: THE MOVIE COMMITTEE
©2017 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

Edizione italiana a cura di Dynit Srl



GHOST IN THE SHELL

GHOST IN THE SHELL 2
INNOCENCE

[STAND ALONE COMPLEX]
ghost in the shell

Ghost in the shell • Stand Alone Complex
S.A.C.2ndGIG

STAND ALONE COMPLEX
GHOST IN THE SHELL
SOLID STATE SOCIETY

攻殻機動隊
ARISE
GHOST IN THE SHELL

THE MOVIE
GHOST IN THE SHELL
THE RISING

GHOST IN THE SHELL